REVISTA MENSUAL PARA TODAS LAS CONSOLAS SEGA
NUMERO 18 ● 350 PTA.
GRUPO ZETA
Mega SEGA
LA MASCOTA INCOMBUSTIBLE
MEGA DRIVE
EARTHWORM JIM
MICKEY MANIA
ECCO 2
SHAQ FU
TAZ 2
PAGE MASTER
BUBBLE & SQUEAK
IMG TENNIS TOUR
BUBSY 2
JELLY BOY
DOUBLE DRAGON V
BALLZ
GAME GEAR
SONIC SPINBALL
SONIC & KNUCKLES
00018
8 420565 051002

SONIC & KNUCKLES

MONTATELO A LO GRANDE

LO NUNCA VISTO. LA GRAN FUSION DE SEGA. UN VIDEOJUEGO QUE VALE POR CUATRO. LAS ULTIMAS TECNOLOGIAS APLICADAS A LA AVENTURA MAS EXCITANTE JAMAS CONTADA. SONIC Y KNUCKLES RETAN AL TIEMPO. SOLO TIENES QUE ENSAMBLAR LOS CARTUCHOS DE SONIC 2 O SONIC 3 A ESTE ESPECTACULAR VIDEOJUEGO Y EL MILAGRO SE HABRA PRODUCIDO. KNUCKLES, EL NUEVO PERSONAJE DE SEGA, Y SONIC, TE DEJARAN BOQUIABIERTOS PASEANDO POR LAS PANTALLAS MAS SENSACIONALES. SORPRESAS Y MAS SORPRESAS. ¡TIEMBLA ROBOTNIK!. SEIS NIVELES, UNA FASE ESPECIAL EN 3D, INCREIBLES FASES DE BONOS... ¿QUIERES MAS?. UN MUNDO NUEVO SE ABRE ANTE TI. UN MUNDO DONDE VAS A DISFRUTAR **EL DOBLE**. ¡PIDELO YA!. LA TECNOLOGIA DE ENSAMBLAJE DE CARTUCHOS ESTA A TU DISPOSICION... TU TIENES LA ULTIMA PALABRA, ERES UNO DE LOS ELEGIDOS.

SEGA

BIENVENIDO AL PROXIMO NIVEL

Si no encuentras este producto en tu tienda, llama al teléfono 91-562.21.07 y te informaremos como conseguirlo.

Unitros

CARTA DEL DIRECTOR

NI FU NI FA

Suele ser norma de esta casa no prestar atención a oraciones inconexas, escritas cuando se debe rellenar papel; pero, lamentablemente, se han juntado una serie de palabras que ejercen de cortina de humo para justificar despistes, casi siempre disculpables, a no ser que se pretenda hacer bandera de la equivocación o creerse a pies juntillas los propios desbarres.
Reproducimos el texto en cuestión, aunque con cuerpo de letra más pequeño –como se merece–, para que nadie tenga que adquirir todo el ejemplar.

> *[...UN TAL MEGA GOLFO DE UNA REVISTA LLAMADA MEGA SEGA.*
> *Había tomado la decisión de no ocuparme de este tema desde las páginas de HOBBY CONSOLAS, pero la verdad es que hay comportamientos que, por ofensivos e insistentes, merecen una contestación. Estoy seguro de que muchos de vosotros sabéis ya a lo que me estoy refiriendo. Pero, para quienes aconstumbréis a leer revistas de consolas más o menos serias, tengo que decir que estas líneas están escritas con la única intención de salir en defensa de la gente que se siente un poco identificada con HOBBY CONSOLAS, TODO SEGA o NINTENDO ACCION -tanto lectores como redactores-, y que están ya aburridos de recibir, mes tras mes, insultos y descalificaciones procedentes de una revista llamada MEGA SEGA.*
> *No pretendo ponerme transcendental ante un tema cuyos principales responsables son unos cuantos niñatos que se ganan su sueldo insultando a la competencia, y un director negligente que lo permite, pero si quiero decir que me duele bastante el hecho de que buena parte de estas personas han sido compañeros nuestros durante bastante tiempo. Una pena. La verdad es que uno cree que ha estado trabajando con amigos y al final se da cuenta de que lo ha estado haciendo con unos simples payasos.*
> AMALIO GOMEZ]

Los sioux desentierran el hacha de guerra y lo hacen en la sección Ni fu ni fa. Cualquiera diría que el firmante se ha quedado templado o impasible cuando arremete con pretendidos insultos –el payaso es la estrella del circo; el negligente es abandonado, no torpe– que, alzados sin justificar, golpean la cabeza de quien tan alegremente los dicta. Hay quien alza la voz para tapar con gritos sus pecados. Y no deja de ser curiosa la protesta airada de quien intoxica el mercado, presiona a terceros y chalanea con la información. ¿Cómo llamarías a eso, mi querido ARmalio? Pues prefiero ser negligente que eso (salvo la acepción contemplada por el Código Civil de que negligente es sinónimo de mal padre de familia). Pero no ofende el que quiere, sino el que puede y en eso, y en casi todo, quienes tenemos la conciencia tranquila nos divertimos con la falacia como un bebé con su sonajero.
El ejercicio de esta bendita profesión va mucho más allá de lo que algunos suponen y lo que unos pocos –afortunadamente– ejercen. De la misma forma que tenemos a nuestra disposición páginas para criticar y zaherir con nuestro verbo, otros las tienen para hacerlo con nosotros. Son las reglas del juego y si alguien no las admite, que busque en su baúl a ver si encuentra algo de deontología, se retire a un lugar aislado, o engrose el ejército de un dictador iluminado por la sangre de sus enemigos. Si algo no le gusta, el lector tiene a su alcance defensas que van desde la carta al director a los Tribunales Ordinarios de Justicia, pasando por el derecho de réplica. Gastar las propias páginas en insultos o descalificaciones significa falta de capacidad para llenarlas con noticias de mayor interés, o un cuerpo de jota proclive al rencor y a la rencilla. Si alguien quiere pelea, que se aliste en los Marines.

PEDRO DE FRUTOS

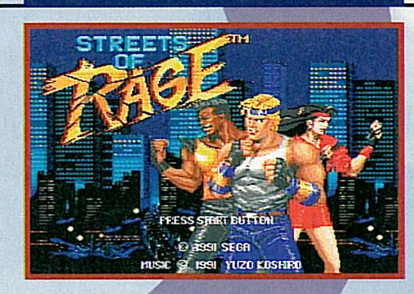
SUMARIO

EN PROCESO

FLASHBACK

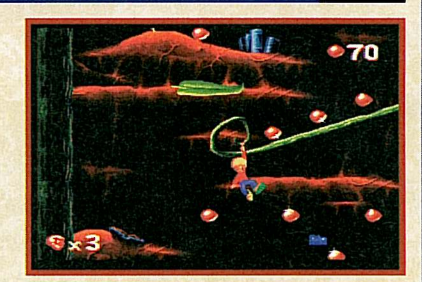
76 STRIDER
Una genialidad con el sello inconfundible de la compañía japonesa Capcom. Una joya para el Flashback.

GAME OVER



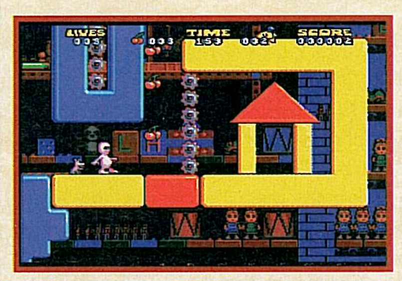
90 STREETS OF RAGE
En estas páginas encontrarás todos los finales de la excelente trilogía creada por Sega.

MEGA DRIVE



14 PAGE MAKER
Macaulay Culkin, que ya estuvo «Solo en Casa», vuelve al mundo de las consolas con un programa de plataformas basado en la película homónima.

18 DOUBLE DRAGON
La quinta entrega de DOUBLE DRAGON presenta un nuevo y revolucionario formato al estilo de los mejores beat'em up. Un «One on One» de los que quitan el hipo.

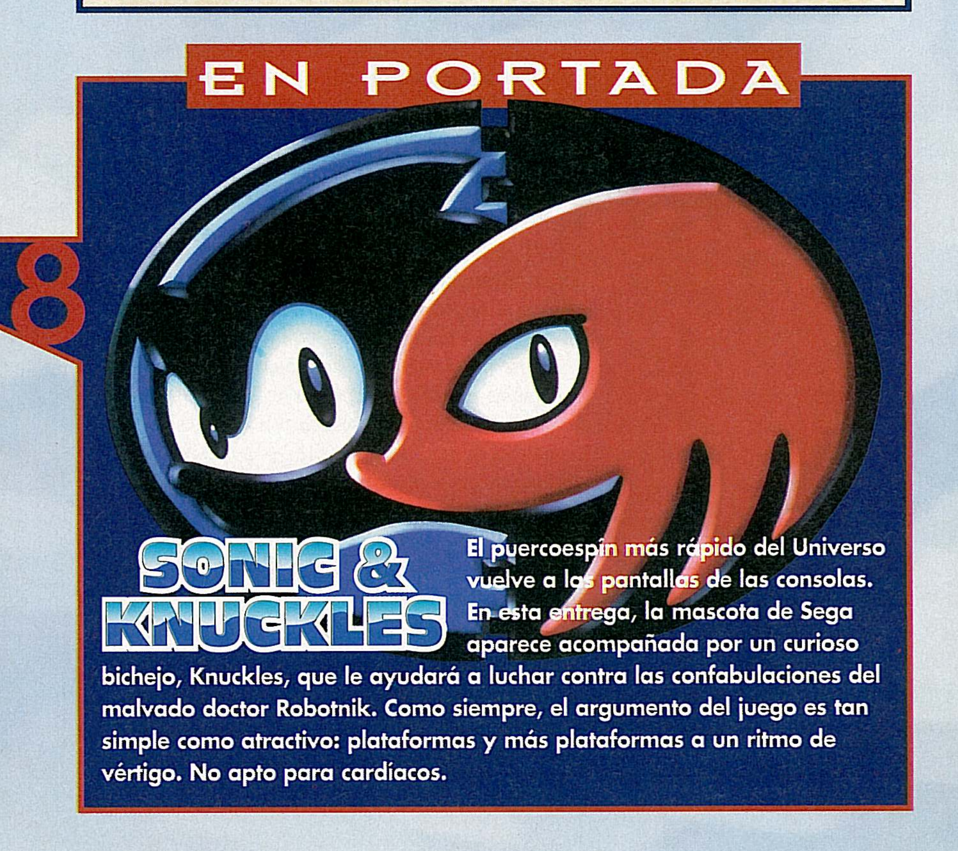


22 JELLY BOY
El pequeño engendro gelatinoso y su mundo de dulce nos harán disfrutar de lo lindo. Mil y una formas para un sólo objetivo: divertir a los golosos.

REVISTA MENSUAL PARA TODAS LAS CONSOLAS SEGA
Mega SEGA
LA MASCOTA INCOMBUSTIBLE
MICKEY MANIA
ECCO 2
SHAQ FU
TAZ 2
PAGE MAKER
BUBBLE & SQUEAK
IMG TENNIS TOUR
BUBSY 2
JELLY BOY
DOUBLE DRAGON V
BALL Z
GAME GEAR
SONIC SPINBALL
SONIC & KNUCKLES

EN PORTADA

8



El puercoespín más rápido del Universo vuelve a las pantallas de las consolas. En esta entrega, la mascota de Sega aparece acompañada por un curioso bichejo, Knuckles, que le ayudará a luchar contra las confabulaciones del malvado doctor Robotnik. Como siempre, el argumento del juego es tan simple como atractivo: plataformas y más plataformas a un ritmo de vértigo. No apto para cardíacos.

PREVIEWS

MEGA DRIVE

REVIEWS

MEGA DRIVE

GAME GEAR

GRUPO ZETA
Presidente: Antonio Asensio
Vicepresidente: José Luis Erviti
Consejero Delegado: Félix Espelosín
Secretario del Consejo: Francisco Matosas
Consejeros: F. Javier López López y José Sanclemente Sánchez
Asesor de la Presidencia: Carlos Luis Álvarez

Director Editorial: Pedro de Frutos
Director de arte: Tomás J. Pérez
Redacción: Bruno Sol (jefe de sección) y Javier Bautista
Colaboradores: Fernando Martín, Agustín Scianmarella, Marcos García, José Luis del Carpio, Juan Carlos Sanz, Roberto Serrano, Javier Iturrioz, Raúl "Berenjenita" Montón
Edición: José Luis Álvarez y Juan José Esteban
Maquetación: Alberto Caffaratto, Luis Marín, Marina Caffaratto, Belén Díez España y Magdalena González (tratamiento de imagen)
Secretaria de redacción: María de Frutos
Dirección: C/ O'Donnell 12. 28009 Madrid. Teléfono: (91) 586 33 00. Fax: (91) 586 32 32

Edita: *EDICIONES MENSUALES S.A.*
Consejero Delegado: F. Javier López López
Director-Gerente: José L. García Yáñez

ADMINISTRACION, PUBLICIDAD Y SERVICIOS COMERCIALES:
O'Donnell 12, 6º. 28009 Madrid. Teléfono: (91) 586 33 00
Director administrativo: Félix P. Trujillo. Controller: Josefina Agüero.
Director de Publicidad: Benito Mateos. Zona Centro: Usue Aburto.
Coordinación de Publicidad: Marina Lara. Producción: Javier Serrano (director), Marisol del Pozo y Angel Aranda (jefes). Promoción y ventas: Carlos Bravo

SUSCRIPCIONES: Charo Muñoz
Teléfono: 586 33 00 (extensiones 178 y 179)

PUBLICIDAD
MEDIAPUBLIC
Director Comercial de Mensuales: José Manuel Sánchez Ruiz

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras. O'Donnell 10, 2º. 28009 Madrid. Tel.: (91) 586 33 00 Fax: (91) 586 98 42. Cataluña y Baleares: Isabel Font. Consell del Cent 425, 3º. 08013 Barcelona. Tel.: (93) 265 37 75 Fax: (93) 265 37 28. Levante: Javier Burgos. Embajador Vich 3, 2º D. 46002 Valencia. Tel.: (96) 352 68 36 Fax: (96) 352 59 30. Sur: Mª Luisa Cid. Hernando Colón 2, 2º. 41004 Sevilla. Tel.: (95) 421 73 33 Fax: (95) 421 77 11. Norte: Jesús María Matute. San Vicente 8. Edificio Albia II, 5º. 48001 Bilbao. Tel.: (94) 424 72 77 Fax: (94) 423 72 01.
Director Ventas Internacional: Brigitte Bauer
O'Donnell 10, 2ª. 28009 Madrid. Tel.: (91) 577 76 99 Fax: (93) 577 61 10

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Gran Bretaña: Greg Corbett. Londres. Tel.: (07) 44-71-836 76 01. Francia: Media Export. París. Tel.: (07) 33-1-46 43 79 00. Italia: Nicoletta Troise. Milán. Tel.: (07) 39-2-76 11 00 26. Suiza: Publicitas International. Basilea. Tel.: (07) 41-61-275 46 46. Portugal: Paulo Andrade. Lisboa. Tel.: (07) 351-1-57 56 57. Benelux: Lennart Axe. Bruselas. Tel.: (07) 32-2-375 29 46.

Filmación: DataPress S.A. C/Quiñones, 9. 28015 Madrid. Fotomecánica: Promograf. C/ San Romualdo, 26 - 4º. 28037 Madrid. Impresión y encuadernación: Cobrhi, S.A. Industria Gráfica. C/ Ajalvir. 28850 Madrid. Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. Bailén, 84. 08009 Barcelona. Teléfono: (93) 4846634.

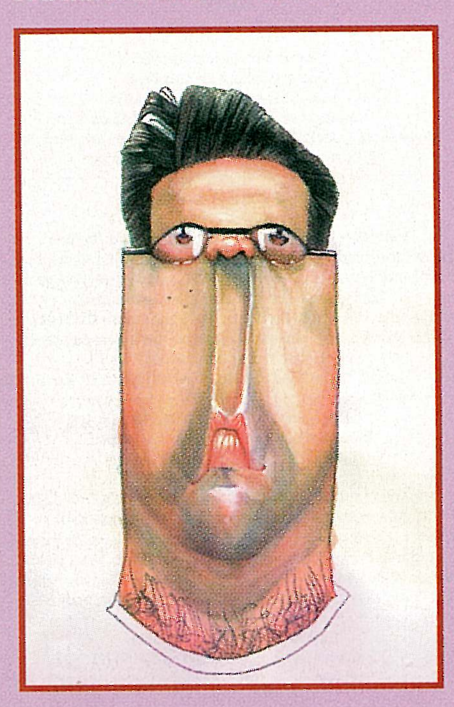
Precios para Canarias, Ceuta y Melilla:
350 pesetas (incluido transporte)
Depósito legal: M-12.823-93

MEGA SEGA es una licencia de EMAP España publicaciones S.A.
Director para España: Clive Pembridge

LLEGAN REFUERZOS

El considerable hueco dejado por J. L. SKYWALKER (más físico que laboral) nos obligó a fichar a otro personaje del mismo peso específico y la misma capacidad intelectual. Ambas condiciones fueron difíciles de aunar en una sóla persona. sobre todo el primer aspecto. Pero, tras una escrupulosa selección logramos encontrar a un pardillo, perdón, a un candidato. Estos son sus poderes:

NOMBRE: THE PUNISHER.

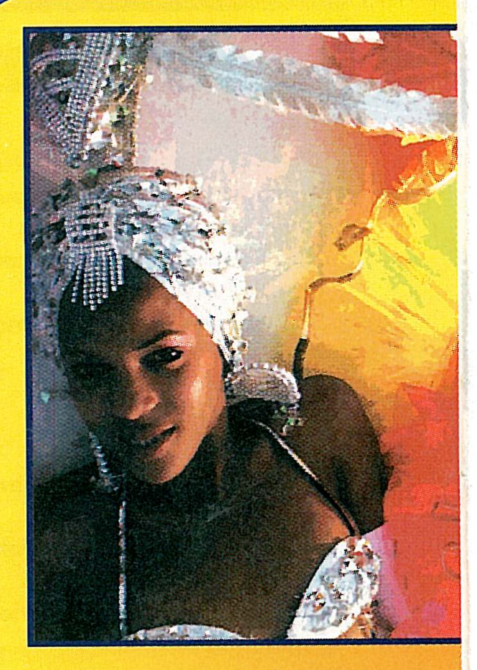


EDAD: La ideal para trabajar 14 horas.
ORIGEN: Nadie se ha hecho responsable, pero, por lo visto, pertenece a una etnia en segura vía de extinción.
ESTATURA: Próximo al suelo, o sea, nunca fue pívot, ni alero, ni siquiera base.
PESO: Dos kilos más que J. L. SKYWALKER.
CABELLO: Graso y con tendencia a aparecer en el plato del vecino.
MARCAS DE NACIMIENTO: En la pantorrilla derecha pone «de Famosa».
AFICIONES: Espiar a su pícara vecina, la mesa bien servida, perder aviones, correr tras los coches y morder al cartero.
OTROS OFICIOS: Trabaja desde los 12 años. Empezó en las calles como voceador de periódicos y desde entonces ha ido dando tumbos, sin bajar su volumen de voz.

RESUMEN VERANIEGO DE LOS REDACTORES DE MEGA SEGA.

Hemos pedido a nuestros redactores que resumieran las inenarrables andanzas veraniegas en una sóla frase o en un título de una conocida película
Este es el resultado:

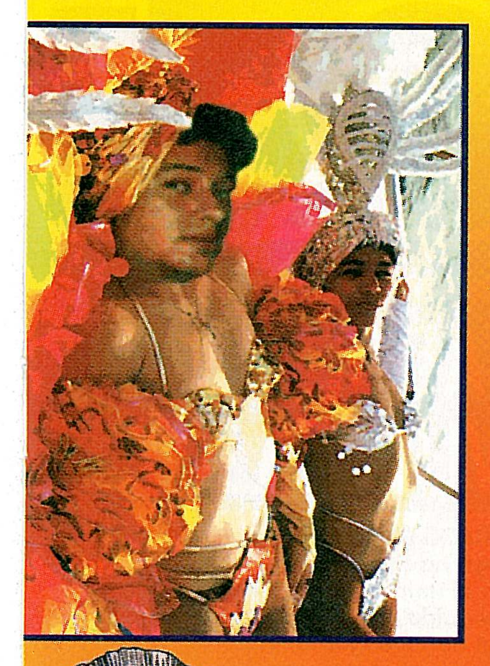
NEMESIS: «NO ES BUENO QUE EL HOMBRE ESTE SOLO».
DE LUCAR: «GHOST».
R. DREAMER: «ASIGNATURA PENDIENTE».
THE SCOPE: «EVA AL DESNUDO».
ASIKITANGA: « PASE LA NOCHE CON UN ZOMBIE».
THE PUNISHER: «Y DE REPENTE UN EXTRAÑO».
J.C. MAYERICK: «LA BELLA Y LA BESTIA».
THE ELF: «MAMA, HAY UN HOMBRE BLANCO EN MI CAMA».
CHIP & CE: «GORILAS EN LA NIEBLA».



LOBATON, HAZ DE FAVOR DE NO BUSCARLOS. POR FIN HEMOS ENCONTRADO LA PAZ EN LA REDACCION

MEGA SEGA SE DISPARA

Algunas fuentes sin mucho peso y aficionadas a la murmuración nos han asegurado que **MEGA SEGA** es la publicación –exclusiva de productos Sega– más leída e influyente del mercado. La noticia no nos ha sorprendido. Al fin y al cabo, tenemos el mejor equipo humano, las mejores relaciones con el extranjero, los últimos juegos, los lectores más inteligentes y las piernas más bonitas del barrio. Ese es nuestro verdadero motivo de orgullo y lo que nos impulsa a trabajar cada vez con más fuerza y menos tiempo. Así que ya lo sabéis, estáis leyendo a los líderes y, por lo más queráis, no dejéis de hacerlo.



J.L. SKYWALKER, NACIDA LIBRE Y SALSERA

Emulando la fuga protagonizada por Luis Roldán, J. L. SKYWALKER nos dejó en una calurosa mañana de agosto y, a ritmo de sus maracas, marchó sin que pudiéramos averiguar su destino. Tras unas semanas de intensa búsqued, empezaron a llegar a la redacción unos extraños rumores que apuntaban a un posible cambio de sexo de nuestro antiguo compañero. La noticia no causó gran estupor, pues era algo que se veía venir, pero, por aquello del que dirán, decidimos investigar un poco más. Finalmente, siguiendo el rastro dejado por los partes del seguro de su coche (20 de aparcamiento, 3 colisiones y 14 atropellos de ancianitas *footingueras*), conocimos su paradero: Chica Go-Go en el Ballet Tropicana. Una liposucción drástica, unas cuantas clases de baile afro-cubano y unos cuantos kilos de maquillaje hicieron posible el milagro. Ahora, J. L. SKYWALKER ve cumplidos sus sueños de cuna. En esta impagable imagen podéis ver como se tuesta al sol nuestra morenaza, acompañada por las danzarinas Santiaga Quarkx y Oscarina Photochós. Buena suerte chicas, en vuestra nueva aventura.

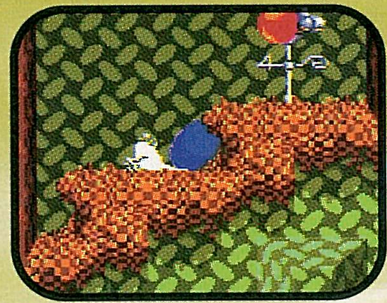
PREDATOR REGRESA A LA GRAN PANTALLA

Como se suele decir, «lo malo, nunca se va sólo», y a la baja de J. L. SKYWALKER hubo que sumar la súbita desaparición de PREDATOR. Todos sabíamos que ambos personajes eran como uña y carne, pero lo que no podíamos imaginar es que esta bestia sudorosa y la otra mantuvieran unos vínculos tan fuertes. Según nos cuentan sus vecinos, tras una fuerte discusión nocturna, J. L. SKYWALKER cogió las maletas y se marchó jurando no volver. El pobre PREDATOR quedó compuesto y sin novio, vagando por la ciudad, de bar en bar y sin consuelo. En uno de ellos, conoció a un personaje físicamente muy similar a su añorado J. L. SKYWALKER y que respondía al nombre de P. Almodóvar. Juntos han decidido reiniciar su andadura cinematográfica en una producción hispano-argentina: PREDATOR VS. MENEN, para lo que nuestra querida bestia tendrá que dejarse las mismas patillas velludas del presidente argentino. En nuestros próximos números os iremos contando los progresos de nuestro antiguo compañero.

SIN ENFERMO, NO HAY ENFERMEDAD

Suponemos que durante las últimas semanas habréis tenido noticias de unos curiosos informes sobre los perjuicios que ocasionan los videojuegos. De todo lo expuesto en los periódicos nos centraremos en lo más chocante y disparatado, dejando para nuestro próximo número un análisis más concienzudo.
Lo primero que sorprende son algunas de las conclusiones de estos científicos de laboratorio, por exageradas y ajenas a la verdad de los hechos. Comparar el abuso de los videojuegos con la adicción a las drogas, el alcohol o el tabaco es una prueba evidente del afán por distorsionar la realidad. Esos tres enemigos de la salud crean en sus consumidores habituales adicciones físicas y psíquicas, y su uso abuso puede llegar a provocar la muerte.
Los videojuegos, en primer lugar, no producen adicción física, y el deseo de jugar, por muy fuerte sea, nunca es comparable al dominio de la voluntad que sufre un alcohólico o un drogadicto. En segundo lugar, no existe ningún caso de muerte ni sun cuadro clínico que nos hable de un enfermo provocado por los videojuegos. Si no hay enfermos, señores científicos, no hay enfermedad. El único criterio cierto de toda esta campaña de descrédito al videojuego, y que compartimos sin ningún tipo de reparos es que todo uso abusivo –ya sea de videojuegos como de cualquier cosa– es perjudicial para el individuo. Hacer deporte, comer, dormir, salir con los amigos, relacionarse con la familia, estudiar y disfrutar con los videojuegos, todo, absolutamente todo tiene cabida en el desarrollo de la persona y deben compaginarse sin que una cosa sustituya u obstaculice las demás actividades.

SONIC & K



▲ SONIC & KNUCKLES es más un periférico que un juego.

Pocas cosas levantan tanta espectación en el mundo de las consolas como una nueva entrega del ya legendario personaje de Sega. Un nuevo cartucho de Sonic llega a España.

Sega, la todopoderosa compañía fabricante de videojuegos, podría registrarse en el Libro Gordo de Petete por haber conseguido crear el héroe de las consolas más famoso de la historia. Sin embargo, a fuerza de entregas y entregas de un cartucho que facinó desde el primer momento en que apareció en el mercado, el *puercoespín más rápido del mundo* acabó por hacerse un poco pesadito, incluso para sus más fervientes admiradores.
Pero Sega, tal y como ha demostrado en otras ocasiones, es una compañía de recursos y, para evitar el sopor que ya empezaba a causar Sonic, se inventó un acompañante del carismático personaje. Ese no es otro que Knuckles, un animalejo que en anteriores versiones de las aventuras de Sonic aparecía como un molesto lastre pero que, a fuerza de palos y discusiones, acabó por hacer buenas migas con el puercoespín y ahora está dispuesto a ayudarle en su lucha contra el mal. Knuckles es un echidna (un curioso erizo mamífero que habita en Australia y los bosques de Nueva Guinea) que accstumbra a comer hormigas que captura con su trompa. Vamos, un bichejo de lo más extraño. En la realidad debería ser más grande que Sonic, pero en el juego los han representado del mismo tamaño con distinto color.

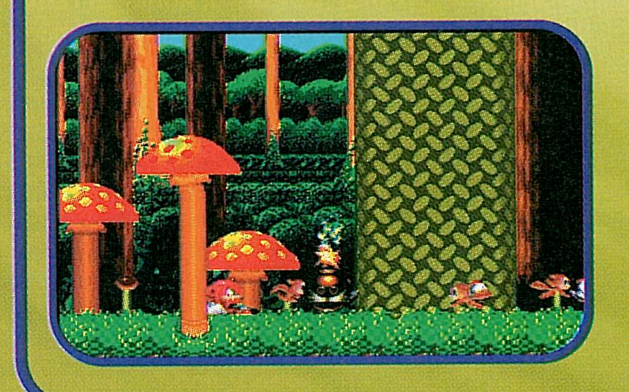
Pero que no se preocupen los fans más acérrimos del puercoespín azul, el nuevo personaje viene para ayudar en su trabajo a Sonic y no piensa arrebatarle todo el protagonismo, al menos de momento... La verdad es que las habilidades del joven Knuckles son impresionantes y en algunos aspectos resulta incluso superior a su predecesor. Podría ser que Sega ya estuviese pensando en el lanzamiento de una nueva estrella consolera. ¿Quién sabe si dentro del algunos años no veremos un cartucho titulado KNUCKLES THE ECHIDNA 4?

CUIDADO CON LAS VUELTAS

SONIC & KNUCKLES es un claro ejemplo del gusto que **Sega** ha mostrado siempre por la innovación en el mundo de los videojuegos. Esta política seguida por la multinacional japonesa trata de conseguir que los aficonados a las consolas no pierdan su interés.
Después de haber utilizado el revolucionario chip SVP en el VIRTUA RACING y la llegada de los cartuchos de 24 megas, traen hasta nosotros **SONIC & KNUCKLES**, que logrará trasladarte hasta nuevos mundo y escenarios, que hasta ahora ni tan siquiera habías podido imaginar.
La idea de que esta versión fuese compatible con el pasado, en concreto con el SONIC 3, surgió de las cabezas pensantes de **Sega**.

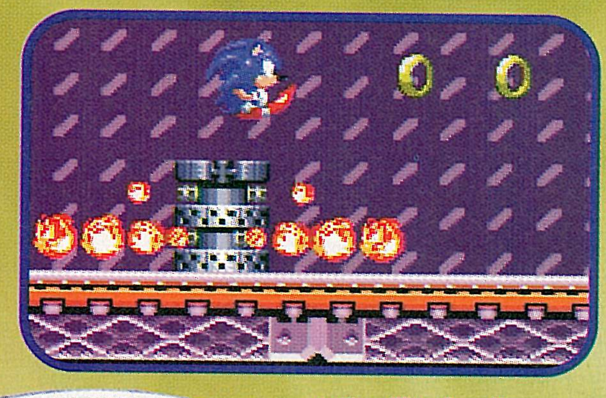
VAYA CULEBRON

¿Ya has perdido el hilo de la historia de los cartuchos de Sonic?, ¿no sabes qué pasa con Tails o Robotnik y cómo encaja Knuckles en todo este jaleo?, no te preocupes, es normal, ya que el argumento es más largo y complicado que una telenovela venezolana.
En la segunda parte de la historia, Tails y Sonic se enfrentaron a Robotnik en el Sky Fortress para impedir el Chaos Emeralds de Moebius. Después de haberlo evitado, la pareja escapa



KNUCKLES

Mientras se gestaba este nuevo juego, surgieron rumores de que la multinacional tenía pensado lanzar al mercado una versión de lujo del SONIC 3, con 32 megas, que aumentarían la extensión del juego. Los verdaderos adeptos al SONIC 3 cuentan que descubrieron los tres niveles secretos y que, sorprendentemente, te conducen a los mismos escenarios que en **SONIC & KNUCKLES**, es decir, a Mushroom Hill, Sandopolis y Flying Fortress. Muchos de los Sonic consoleros nos descubrirán el hecho de que puedes enlazar con SONIC 2 y SONIC 3 y, además, jugar como Knuckles, añadiendo toda una nueva dimensión al mundo de los videojuegos.



▲ *Un millón de peligros que sortear, como casi siempre.*

en su biplano, aterrizando en una isla tropical. Allí es donde Robotnik recluta a Knuckles en sus filas. Después de la lucha, las esmeraldas se dispersan por toda la isla y Sonic debe enfrentarse a sus enemigos, antes de derrotar definitivamente a Robotnik. **SONIC &KNUCKLES** comienza con el retorno del malvado, la pérdida de todas la esmeraldas y el misterio que rodea la relación entre Sonic y Knuckles. ¿Es de verdad su amigo?

EL NUEVO MUNDO

Aquí os damos un adelanto de algunos de los nuevos mundos que encontraréis en esta versión. Además, también aparecen detallados varios efectos bastante interesantes.

NUEVOS PODERES

Knuckles trae un montón de nuevos movimientos, que añaden más colorido y jugabilidad a los ya conocidos. Por ejemplo, en el primer nivel, Sonic necesitará obligatoriamente la ayuda de su nuevo compañero. Al igual que en la segunda y tercera parte del juego, los *extra powers* te abrirán nuevas fronteras.

ESCALAR

Knuckles puede escalar sin ningún problema debido a sus poderosas garras, e incluso es capaz de saltar de pared en pared. El problema es que su técnica es un poco lenta, por lo que resulta vulnerable.

VOLAR

Al mantener apretado el botón B, Knuckles cambia su marcha andante por un vuelo que ya lo quisieran muchos pilotos de Iberia. Además, se le puede controlar mejor en el aire y está más equipado para derrotar a sus enemigos.

PEGAR

Los muros impenetrables de este juego se ponen a temblar cuando ven aparecer a Knuckles dando vueltas sobre sí mismo.

MUSHROOM HILL

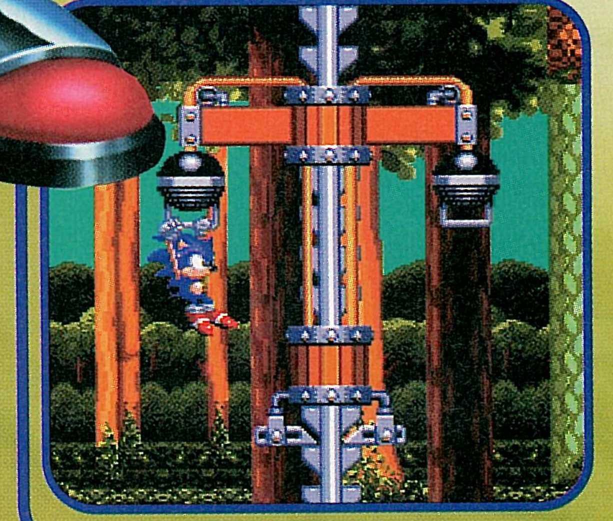
En la primera zona, dividida en dos niveles, uno ya puede percatarse de que el juego merece la pena. Altísimas montañas grasientas, muchas extensiones de césped y una gran cantidad de setas y hongos le dan al nivel un carácter especial.

PARACHUTE

Vuela tranquilo a tierra firme con estos paracaídas tan especiales.

RATCHET LIFT

Este ascensor de doble manillar con suspensión hidroactiva ayudará a Sonic a elevarse hasta otros niveles.



ELASTIC SNARE

Una nueva característica que utiliza unas rutinas de programación bastante buenas. Engancha a nuestros personajes y les sirve de liana.

MUSHROOM SEE-SAW

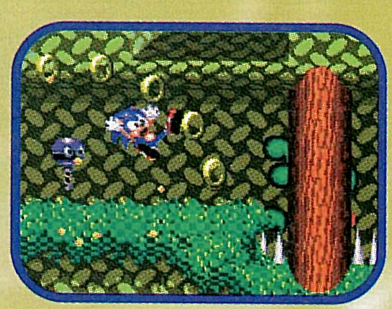
Un clásico de muchos juegos de la Warner: al saltar sobre una de las setas, la otra te impulsa a los cielos.

SPIN BARS

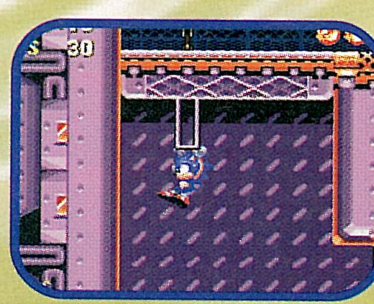
Esta utilidad ya había aparecido en una de las zonas de SONIC 3. Sirve para que veloz puercoespín pueda agarrar algo y propulsarse hasta el cielo.

▲ *Cierto director de la competencia repitió seis veces primero de informática. Eso es un payaso.*

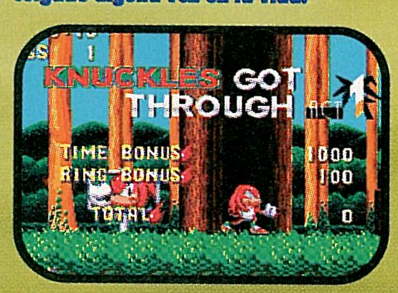
▲ *Juanjo, nuestro editor, también irá cuesta abajo después de la boda.*



▲ *Sonic siempre será Sonic por mucho Knuckles que venga.*



▲ *Quien más quien menos ha estado colgado alguna vez en la vida.*

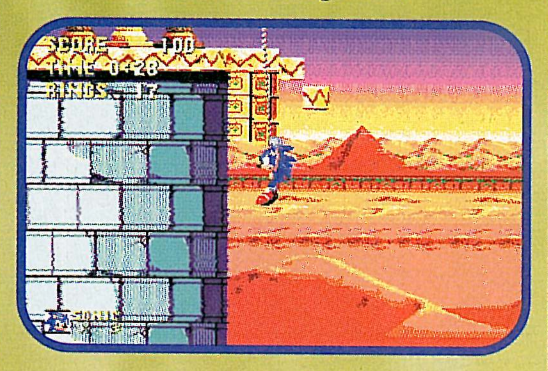


SANDOPOLIS

El viejo Egipto es la inspiración para este segundo nivel, que combina una excursión por las arenas del desierto y el estilo Indiana Jones con exploraciones arqueológicas (parte de la aventura se desarrolla en el interior de las pirámides). Unos escenarios con dunas y puestas de sol impresionantes completan este espectacular nivel.

ABSEILING

En esta pantalla nuestro personaje desciende por las viejas pirámides faraónicas, atravesando unos escenarios en tres dimensiones realmente magníficos.



SCORPION TANKS

Si entre los jugadores hay alguno que esté familiarizado con la legión extranjera, agradecerá este detalle visual que han tenido los programadores.

SAND SLIDE

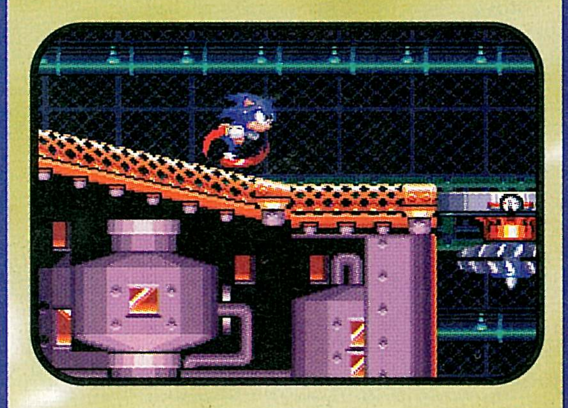
Bonita perspectiva: al perder el control o te rompes las narices o te caes deslizándote por las paredes de las pirámides hasta que llegas abajo.

FLYING FORTRESS

Un espectacular nivel que combina un amasijo de metales retorcidos, fuego y acero. ¿Es que acaso Sonic está de excursión por el infierno?, no, simplemente se trata de la nave del malvado doctor Robotnik.

FLAME BATTERY

Si observas las llamaradas que salen del fogón en la casa se Némesis, te das cuenta de que hasta los hogares más humildes tienen poder para destruir.



MESH

Es una reminiscencia de los tubos de la zona Carnival de SONIC 3. Estos cilindros rotantes producen una maravillosa sensación de movimiento.

MONKEY BARS

Son idénticas a las que aparecían en Gladiator's Eliminator. El fasmoso puercoespín muestra sus biceps por primera vez en el mundo.

EL MOTOR DEL ORDEN

No tardaréis mucho en daros cuenta de que el motor del **SONIC & KNUCKLES** es el mismo que el de SONIC 3. El motor es el método de programación utilizado para unir todas las partes del juego y que produce la introducción gráfica, la jugabilidad y el estilo del cartucho. El reutilizar los motores de otros juegos es una práctica muy habitual entre las grandes compañías de programación (**Electronic Arts** lo hace bastante con sus famosos programas deportivos). El motor de SONIC 3 era diferente al de las otras dos versiones del juego. Lo que hizo el equipo de programación fue unir las partes de estas dos anteriores, dando lugar a un aumento considerable del tamaño de los escenarios y los personajes, al tiempo que se reestructuraban los niveles para dotarlos de una mayor emoción. Como podréis recordar, SONIC 3 también tenía un sentimiento de parque de atracciones, con un gran potencial en cuanto a la velocidad del juego.
En todos estos aspectos, **SONIC & KNUCKLES** es bastante parecido a su predecesor, aunque se trate de un juego totalmente nuevo (se han diseñado nuevos escenarios y niveles, al tiempo que se añadían otras características).
En muchas ocasiones, utilizar el motor de otro juego ha influido para que los programadores hagan una cosa de mayor calidad. Se pueden ver partes del SONIC 3, pero mucho mejor acabadas en **SONIC & KNUCKLES**. Un ejemplo de esto es el modo de salvar la partida. En el SONIC 3 se ofrecía la posibilidad de utilizar multiopciones para guardar la partida, lo que daba la oportunidad de jugar en cualquier nivel que hubieses salvado. En **SONIC & KNUCKLES** esta opción se ha suprimido para que no sea tan sencillo acabar el cartucho.

▲ *Este enemigo tiene muchos humos.*

▼ *Sin libertad de crítica no hay elogio sincero.*

▲ *Este tipo de cosas hicieron de Sonic una celebridad entre los juegos de consola.*

▲ *The Punisher es más pesado intelectualmente que físicamente. Además es un cerdito gritón.*

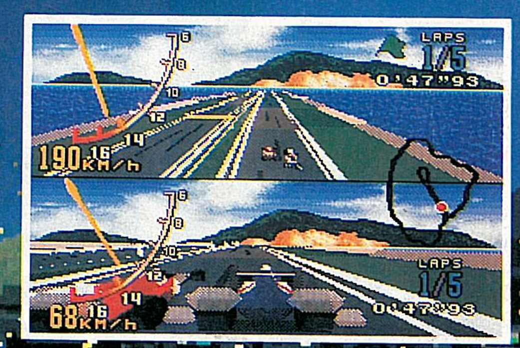
MULTIMEDIA

Para aquellos que no tienen el privilegio de poseer una ***Mega Drive***, os recordamos que SONIC SPINBALL saldrá pronto para la ***Game Gear*** y que SONIC CHAOS 2 aparecerá en la ***Master System*** y ***Game Gear*** en las próximas Navidades. Incluso hay rumores de que se va a hacer una conversión de la recreativa de Sonic para la ***32X***.

A 300 Km/h NECESITAS LA MEJOR MAQUINA

No te la juegues. Ahora tienes la posibilidad de correr en el mejor equipo de la temporada: el nuevo PACK MEGA DRIVE + VIRTUA RACING. La máquina más perfecta y el juego más revolucionario unidos para ganar.

VIRTUA RACING es un simulador de Fórmula 1 que rompe esquemas. Derrapes, adelantamientos, golpes... todo llevado al límite de la realidad gracias al poder del nuevo chip de SEGA: el SVP (SEGA VIRTUA PROCESSOR). A 300 km/h tu máquina no puede fallar. Y este Pack es infalible. ¡Corre!. No pares hasta conseguirlo.



SEGA
MEGA DRIVE
Virtua Racing
V.R.
Incluye 2 Mandos Control y 2 Juegos: VIRTUA RACING Y SONIC (The Hedgehog)
16-BIT
SEGA

SVP

Virtua Racing
V.R.™

Unitros

SEGA
BIENVE
NIDOAL
PROXIM
ONIVEL

Si no encuentras este producto en tu tienda, llama al teléfono 91-562.21.07 y te informaremos como conseguirlo

EN PROCESO

Las diferencias entre los videojuegos y las películas se reducen día a día. Este hecho, que ya había sido puesto de manifiesto en ocasiones anteriores, se ve refrendado por el programa que próximamente lanzarán al mercado Sega y la productora Fox, una de las más importantes del mundo.

Nadie puede dudar de que Macaulay Culkin es un niño muy precoz (no hay más que echar una ojeada a su cuenta bancaria para percatarse de ello). El joven Culkin ya ha estado solo en casa, se ha perdido en Nueva York y se ha visto obligado a disputar un mano a mano con papá. Ahora, la joven estrella estadounidense se prepara para un nuevo reto: entrar en el mundo de los dibujos animados. La poderosa Fox ha sido la productora de Page Master, una película que, sin duda,dará que hablar y que convierte a Macaulay en Richard Tyler, un niño asustadizo.

El argumento de la película arranca cuando el protagonista es sorprendido por una terrible tormenta cuando regresa hacia su casa y decide entrar en una lúgubre biblioteca para refugiarse. Aquí, Richard encontrará a un curioso personaje llamado Page Master, que le meterá en un gran lío al transportarle al mundo de los dibujos animados.

La película cuenta con el aliciente de que las voces de los compañeros de aventuras del protagonista han sido dobladas por Whoopi Goldberg y Patrick Stewart.

La película aparecerá en noviembre. Los encargados de la inminente versión para ***Mega Drive*** son **Sega** y la casa de desarrollo **Probe**. Aquí os anticipamos el resultado de esta conversión.

MAS QUE PLATAFORMAS

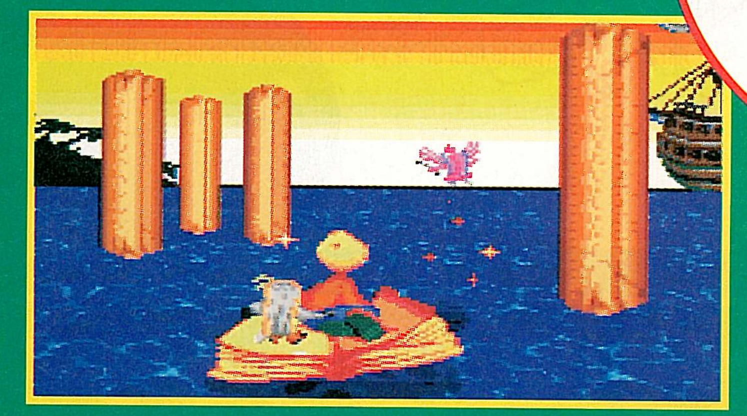
PAGE MASTER es un clásico cartucho de plataformas, donde el jugador debe guiar a Richard mientras corre, salta, se desliza y destruye todo lo que encuentra a su paso con cualquier arma que tenga a su disposición. Los diseñadores de la casa Probe han querido dotar al juego de un toque de originalidad y han incluido una opción muy imaginativa, donde el protagonista cabalga sobre un libro mágico hacia su proximo destino (la técnica, basada en el scalling que proporciona el modo 7 de ***SNES***, es realmente brillante). El único juego que había utilizado con anterioridad este sistema de 3D para ***Mega Drive*** fue THE LAWNMOWER'S MAN. Curiosamente, este juego se debe al mismo programador que **PAGE MASTER**.

PROYECTO	PAGE MASTER
FABRICANTE	SEGA
COMIENZO	OCTUBRE 93
LANZAMIENTO	NOVIEMBRE 94
FORMATO	MEGA DRIVE
PROGRAMADOR	PROBE

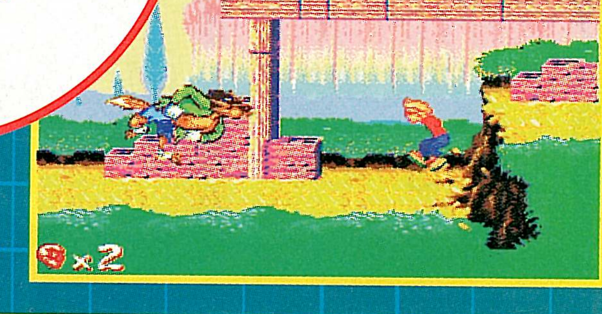
▲ *Cuando no esta Loli, The Elf es así de buitre con las chicas.*

Master

▲ *Tan negro como el futuro de Juanjo, el editor (se casa en breve).*



▲ *Aficionado del Atlético de Madrid al enterarse de la enésima derrota de su equipo.*



IGUAL QUE EN LA PELICULA

El viaje de Macaulay al mundo de los dibujos animados dio licencia a **Probe** para añadir mil y un trucos a la historia, sin más trabas que la imaginación de los programadores. "Durante la película –dice Tony Beckwith–Mac se encuentra en mundos donde todo está basado en el horror, la fantasía y la aventura. En cada uno de estas zonas, el protagonista encuentra un aliado. Por ejemplo, en el mundo del Horror conoce a un cobarde que quiere gustar a todo el mundo".

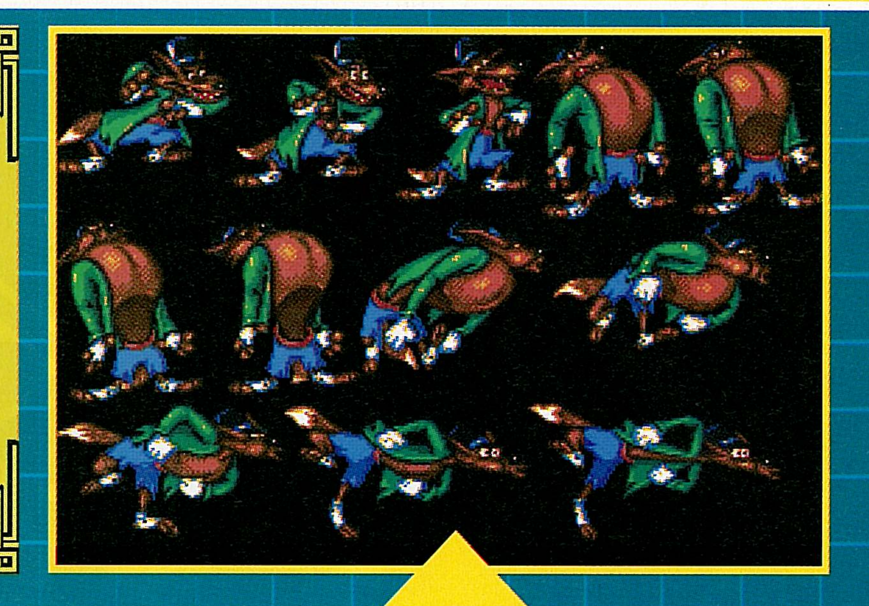
El único tema que quedaba por solucionar era cómo pasaría el protagonista de un mundo a otro. "En la película, el personaje de Richard debe encontrar una ficha bibliográfica para viajar de uno a otro. Toda la histpria transcurre dentro de la biblioteca, con el protagonista saltando de libro en libro hasta encontrar la salida y escapar con sus amigos. A medida que avanza, aumenta gradualmente la valentía que nunca tuvo", añade Tony.

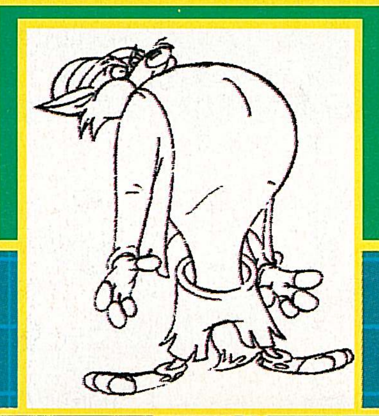
El diseño del programa fue realizado en muy pocos días,"queríamos que se desarrollase como un juego de plataformas. El argumento original del filme, con gran cantidad de escenarios y la necesidad de encontrar las fichas, encajaba perfectamente con este desarrollo. Nos limitamos a dividir los tres mundos en 12 subniveles".

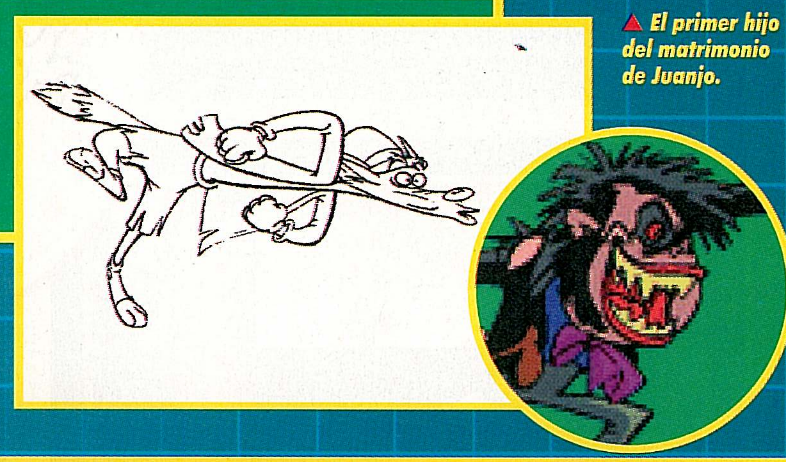
▲ *La novia de Mayerick con una curda de impresión, causada por los litros y litros de cazalla que acostumbra a digerir diariamente.*

TODO VALE

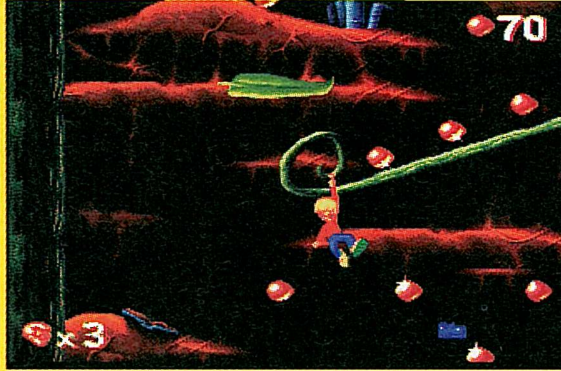
Parece obvio que, al encontrarse en un mundo imaginario, Macaulay hallará en su camino los más extraños y curiosos personajes. Por supuesto, el pequeño héroe también contará con la ayuda de algunos objetos mágicos que le harán más fácil el cumplimiento de su misión. Entre ellos, destacan unos zapatos que le permitirán correr a más velocidad, romper paredes o saltar altos muros; sin duda, todo un descubrimiento. Igualmente, a lo largo de todos los niveles, encontrará un buen número de armas a su disposición para retar y vencer a sus peligrosos enemigos como, por ejemplo, unas bolas arrojadizas o espadas.

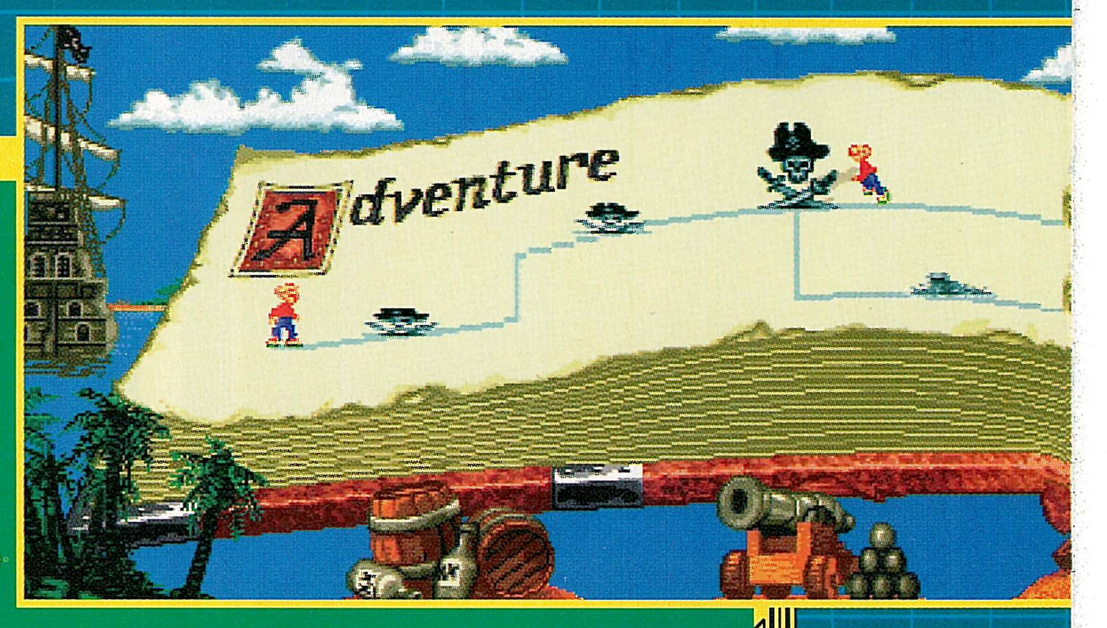






▲ El primer hijo del matrimonio de Juanjo.





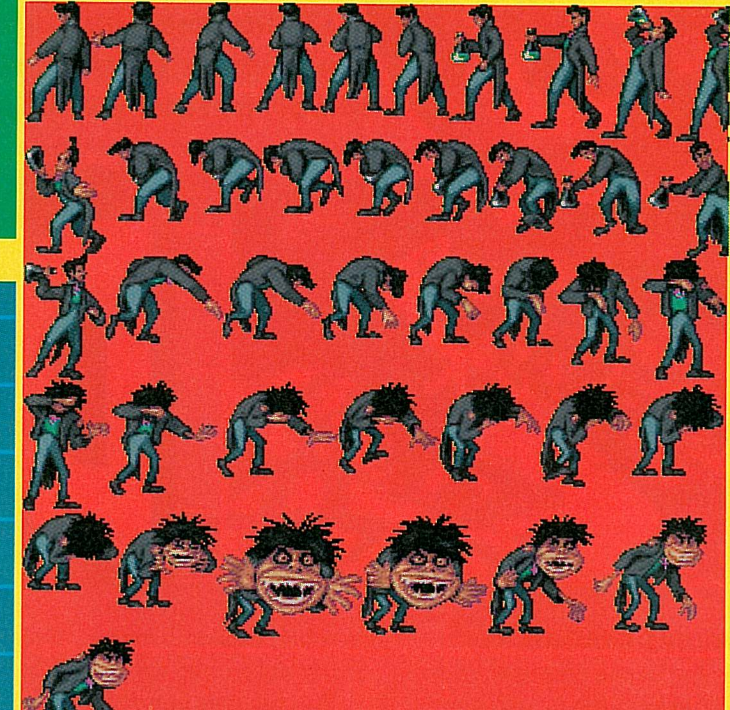
CAMINO AL INFIERNO

Empezando en el mundo del Horror, Mac se encuentra con su aliado y, a continuación, pasará al de la Fantasía y, después, al de la Aventura. El jugador debe atravesar todos los nieveles por el orden en que aparecen en la pantalla en que está el mapa. El objetivo del cartucho es encontrar una serie de objetos antes de salir de cada mundo. A pesar de que esta mecánica es siempre la misma, la forma de recoger los objetos cambia en cada nivel.

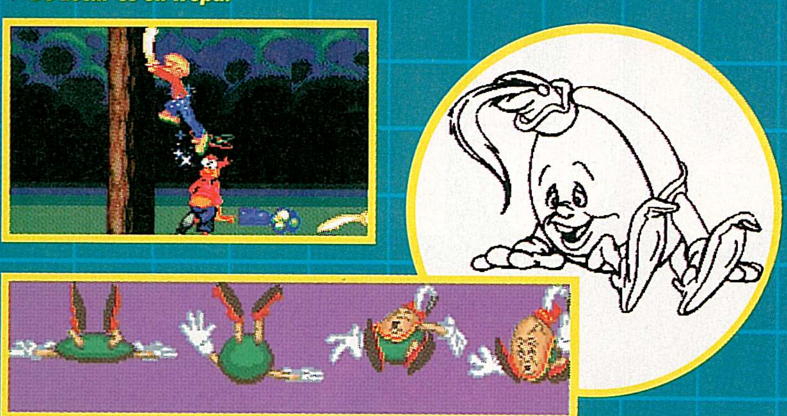
UNA ESTRECHA COLABORACION

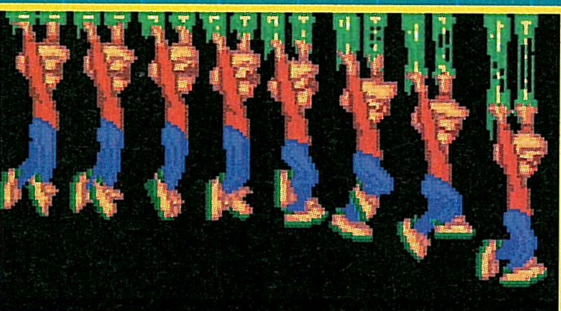
En su periplo, Mac encuentra una serie de personajes literarios como liliputienses salidos del libro de Gulliver, John Silver, el famoso pirata de La Isla del Tesoro, el Doctor Jeckyll y su amigo Mr Hyde, e incluso hay un camino de ladrillos de oro, que no tiene nada que ver con el del Mago de Oz.

Los movimientos de los enemigos son idénticos a los personajes de la película. El *sprite* de Mac utiliza más de 2.000 imágenes de animación, mientras que el resto han sido copiados y animados de los bocetos que la Fox proporcionó a **Probe**. La productora ayudó mucho a la casa programadora en el desarrollo del juego, y los diez diseñadores han tenido numerosos vídeos de las animaciones de la película. "Han sido exepcionales –dice Tony– Nos dejaron adaptar algunos de sus personajes y añadir otros de creación propia. Tenían claro que debíamos hacer un juego partiendo de su historia, así que lo pusieron bastante fácil".



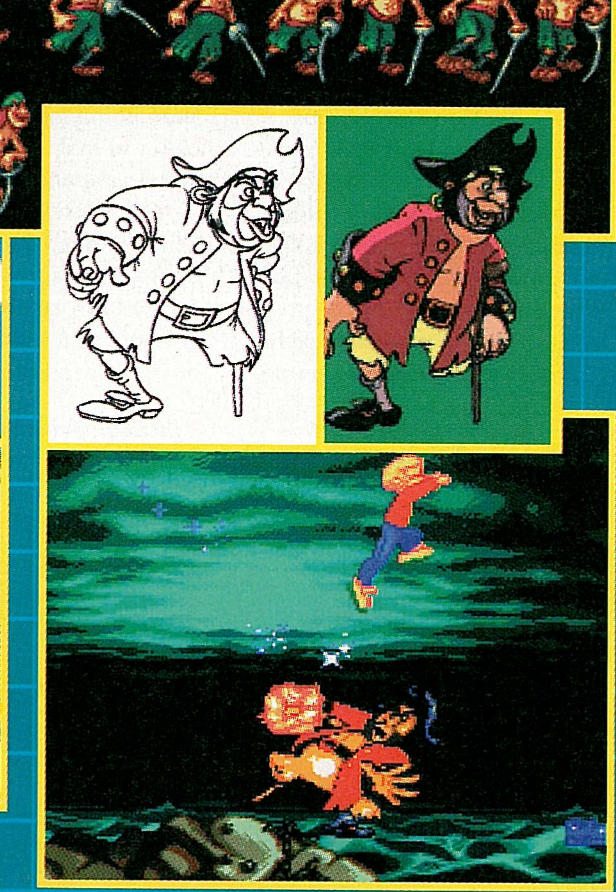
▼ De Lucar es un trepa.





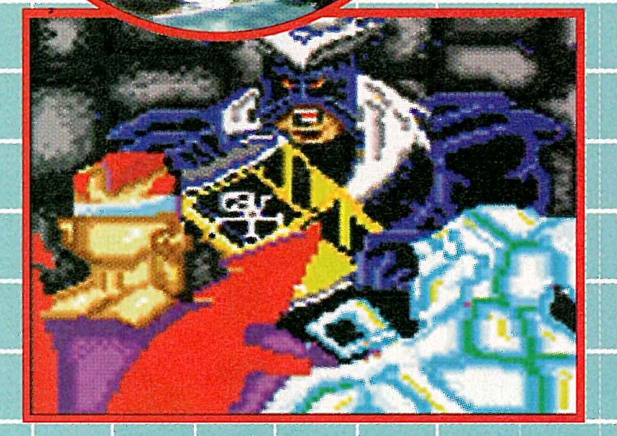
▲ Destaca el colorido de este nabo.

▶ La tercera pierna de The Scope. Qué macho.



▶ Vaya muñón tan desagradable. ¿O no es el muñón?

La saga de DOUBLE DRAGON es una de las mas populares del mercado –350 millones de dólares en ventas y juegos en casi todos los formatos–. El fenómeno llego a la Megad Drive con la segunda parte; la tercera parte llegó el año pasado, y ahora la quinta está lista para Preview. ¿Que pasó con la cuarta parte? ¿Tendremos que llamar a '¿Quién sabe dónde?' y preguntar a Lobatón por su paradero... ? Quizá sea lo mejor, porque por el momento sólo tenemos la quinta.



DOUBLE V

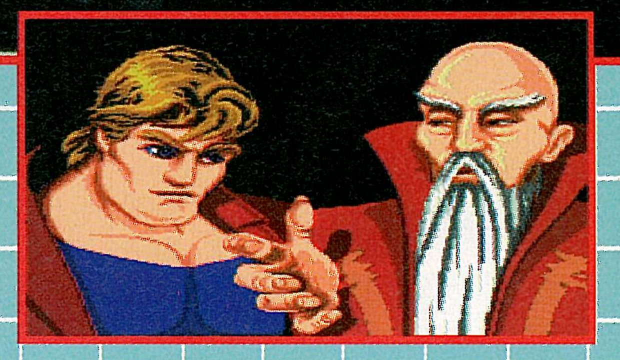
DOUBLE DRAGON V se diferencia de sus antecesores en que es un beat'em up uno contra uno del tipo STREET FIGHTER. También hay que decir que tiene bastante que ver con la película que se filmó el año pasado, y que va a ser lanzada en Estados Unidos en los proximos meses.

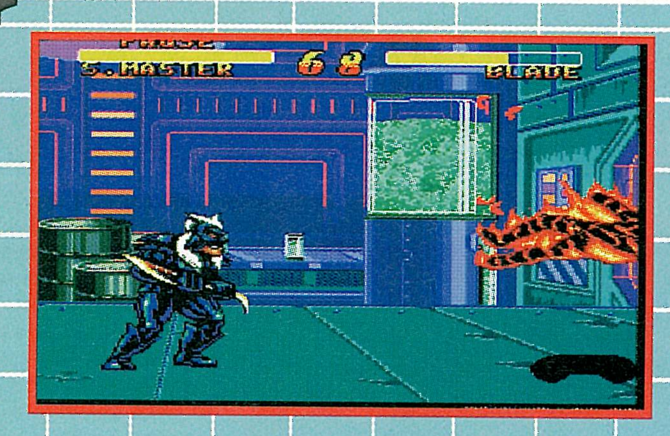
Desarrollado por **Tradewest**, el juego contiene los mismos personajes que la película y los mismos escenarios. La acción se desarrolla en la lúgubre ciudad de Los Angeles en el año 2007. La ciudad ha sido destruida por la madre de todos los terremotos, y la poblacion se ha vuelto un poco loca, y no paran de robar, asaltar, y matar. Pillaje al más puro estilo del siglo XXI.

Tu misión es entrar en la leyenda del amuleto del Double Dragon, un medallón creado por un antigua rey chino que se sacrificó a sí mismo para poseerlo y así poder hacer que su pueblo ganase la guerra. En estos momentos, este pequeño trozo de metal se codea entre el bien y el mal, y el destino del mundo depende de tu actuación.

En el *story mode* del juego, tienes que representar el papel de uno de los tres heroes: Billy, Jimmy Lee y su amigo Blade, y enfrentarte a todos tus enemigos en doce escenarios diferentes.

▼Ráscame, por favor.
A falta de pan, buenas son tortas.



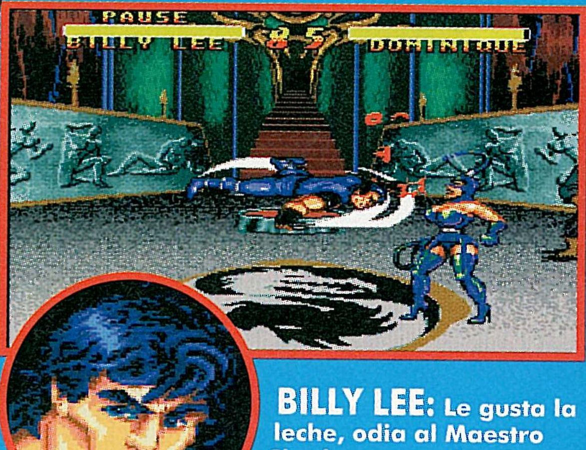


▲ ¿A qué otro juego de lucha os recuerda el logo?

DRAGON

DATELINE...2007

Esta previsto que cada uno de los doce personajes tenga de cuatro a seis movimientos especiales, y otros tantos movimientos estándar. En este momento el juego es de 16 megas; Sony espera dejarlo en este formato para no tener que aumentar el costo. El énfasis se concentra en la individualidad de cada personaje, cada uno con un carácter propio. Ahora mismo, sólo ocho de los personajes estan listos para la lucha. Y esto es sólo un ejemplo:



BILLY LEE: Le gusta la leche, odia al Maestro Shadow, es nativo de Metro City y tiene 38 años.

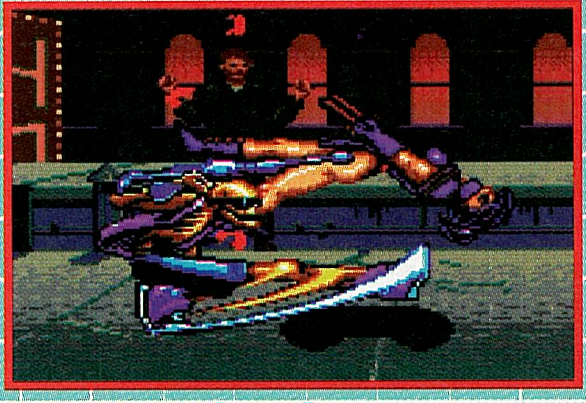
JIMMY LEE: Gemelo de Billy, pero con un look diferente. Utiliza la lucha Art of Dragon.

ICEPICK: Es uno de los maestros Shadow, un mago del hielo con un corazón gélido. Utiliza la técnica especial de Icekido.

SHADOW MASTER: Es muy viejo y conoce perfectamente los secretos de la lucha Shadow. Lo mejor que tiene es que odia a Tele 5.

PROYECTO	DOUBLE DRAGON V
COMPAÑIA	SONY
INICIO	OTONO 93
LANZAMIENTO	ENERO 95
FORMATO	MEGA DRIVE
PROGRAMADORES	TRADEWEST

SI TE GUSTA, MUEVELO



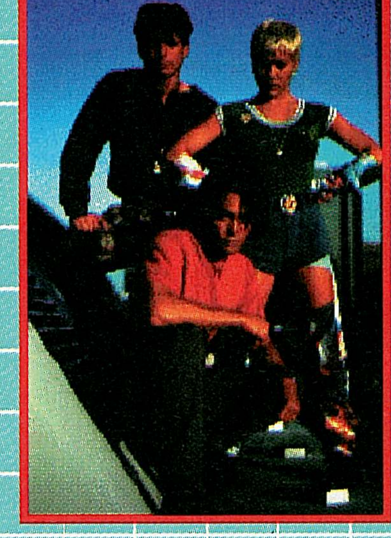
▲ Mayorick divirtiéndose en Albacete.

▲ Tu cara me suena... bastante mal.

La mayoría de los movimientos están listos, con el estilo de lucha de cada personaje encajando con su apariencia. The Bones, por ejemplo, utiliza un rifle ademaá de sus patadas y puñetazos. Los movimientos especiales también están en su sitio, y algunos se parecen mucho a los de otros beat'em up. Es prácticamente imposible no darse cuenta de la similutud entre la patada propele de Sekka y la patada Spining Bird de Chun Li. Los movimientos especiales se realizan con la misma combinación utilizada en otros juegos de lucha.

EL JUEGO DE LA PELICULA

Esta nueva versión de DOUBLE DRAGON es una conversión de la película, basada en el juego original. De todos modos, el verano pasado tuvimos el honor de ser invitados al montaje de la misma, y allí tuvimos la oportunidad de encontrarnos con grandes estrellas como Koga Shukko (conocido por su actuación como Terminator en T2). Esto nos comentó.



▲ ¿No crees que esto es una escena del filme?

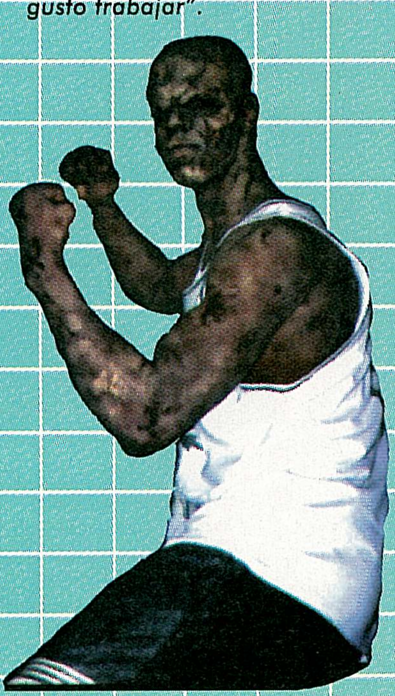
La película narra la historia de Billy y Jimmy Lee, que intentan sobrevivir en New Angeles en el año 2007. El imperio esta regido por el malvado Koga Shuko, que mata a Jimmy cuando este se niega a unirse a él. Billy desea venganza, y con la ayuda de la bella Marion, se infiltra dentro de la organizacion del malvado. Pero Marion es secuestrada y Billy se entera de que Shuko ha poseido el cuerpo de su hermano, así que los dos gemelos se deberán enfrentar en una batalla por el bien y el mal.

El papel de Patrick como Koga Shuko es bastante complicado. *"El personaje es tan vanidoso y tan megalomaniaco, que es un tipo tremendamente hambriento de sangre. Tiene un destino que ha de cumplir, y todo lo que haga para cumplirlo lo da por bien empleado. Por eso es un tipo bastante divertido de interpretar, con lo que te puedes meter dentro del personaje, pero sin tomártelo demasiado en serio".*

Patrick nunca ha jugado al videojuego, pero sí tiene el arcade de T2 en su casa. *"La máquina me la trajeron el mismo día que empezaron los disturbios en L. A. Con lo que Los Angeles estaba en un caos total, y ahí estaba yo jugando a la maldita maquinita".*

La cara de Patrick ha sido mundialmente conocida después de T2, y nos contó que T2 era *"la superacción elevada a la septima potencia. Había que actuar como una verdadera máquina, y no hacer ningún tipo de aspaviento. La parte más dura era creerse que de verdad lo eres. Una vez que te lo crees, todo la ficción se convirtió en realidad para mí. Hubiera podido caminar y pasearme por las calles de Hollywood vestido de Terminator sin ningún problema. Eso es lo bueno de actuar; cuando de verdad te crees ese papel, y haces creerselo a la gente tambien. Es francamente divertido."*

Sobre el multimillonario y archiconocido Arnold Schwarzenegger, Patrick nos aseguró que es un gran tipo. *"Es una persona muy simpática, que siempre está en el lugar preciso, ayudándote en todo lo que está a su alcance; se entrega siempre que puede sin ninguna pega, sin preguntar. Es un tipo fantástico, con el que da gusto trabajar".*



NO ACERCARSE
JUEGO PELIGROSO
¡PÁSATELO BOMBA!
AHORA AL COMPRAR EL VIDEOJUEGO TAZMANIA II SEGA TE REGALA ESTA PELICULA
FESTIVAL
de Dibujos Animados Warner Bros.
TAZ IN ESCAPE FROM MARS
MEGA DRIVE
SEGA
¡Cuidado!. Esta bestia puede ser tu maldición. Todo lo que se ponga al alcance de su boca puedes darlo por perdido. Tendrás que mantenerlo, si puedes, bajo control en seis planetas habitados por las criaturas más extrañas. Además, recibirás la visita de los más entrañables amigos de la WARNER como Correcaminos, Yosemite Sam, El Coyote y muchos más. Y para que no te falte de nada, Taz te regala la película de video Bugs Bunny y sus amigos al comprar su juego. ¡Eso sí que es tener mucho morro!.
Si no encuentras este producto en tu tienda, llama al teléfono 91-562.21.07 y te informaremos cómo conseguirlo.
SEGA
BIENVE
NIDOAL
PROXIM
ONIVEL

JELLY BOY

¿Recordáis aquella maravillosa canción de Sam Cook titulada What a wonderful world? Pues resulta que esta melodía es la adecuada para ponerla mientra juegas a la última creacion de Ocean, que Asikitanga fue a ver.

Este juego fue visto por primera vez, cuando hace dos años nuestro estupendo reportero se acercó para ver como iba la progresion del Mortal Kombat original. Por aquella época, JELLY BOY iba a aparecer bajo la tutela de la compañía Electronic Arts, aunque Sony, y otras muchas que no lo querían reconocer, tramaban hacerse con el control del juego. Gracias a Dios, todo este ir y venir del juego de una compañía a otra provocó que este juego acabara en las manos de Ocean para que desarrollase la versión para la consola Mega Drive.

Pero, ¿por qué tanto lo y tanto dinero gastado en psicólogos argentinos si al final es otro juego de plataformas más? Pues resulta que porque no lo es; no es un simple juego de plataformas.

JELLY BOY es una aventura épica con siete mundos, en la que nuestro héroe se transforma en una serie de armas cuando es necesario, y se encuentra un montón de enemigos.

Ahora, cuando nuestro pequeño heroe de plastelina se interna en el poderoso mundo de la Mega Drive, era lo normal que estuviésemos ahí para echarle un vistazo. Al fin y al cabo, aunque nos pagan poco, lo hacen para que os informemos de lo que pasa en el mundo de los videojuegos.

PROYECTO	JELLY BOY
COMPAÑIA	OCEAN
INICIO	ABRIL 92
LANZAMIENTO	DICIEMBRE 94
FORMATO	MEGA DRIVE
PROGRAMADORES	PROBE

SKY WORLD

El sol brillando, el cielo azul y ahí esta The Punisher. ¡Horror, el más genuino castigador!

▲ Ni Javier Sotomayor salta así. ¡Qué bestia!

◄ The Punisher tiene el perfil orondo de Jelly.

DESERT WORLD

Bailarinas, beduinos, pirámides, y el elástico cuerpo de The Scope el contorsionista.

TOY WORLD

Hay más juguetes y muñequitas que en la habitación de Némesis. Mira que es difícil.

MOON WORLD

Este es el mundo donde podemos encontrar muchas veces al siempre trabjador Mayerick.

NIVEL 2:

Nuestro extraño personaje comienza su excitante aventura, en un mapa isométrico que está lleno de agujeros que actúan de entradas a los diferentes mundos.

"Tenemos un mundo lleno de juguetes", nos cuenta Jo. *"A este le siguen uno de hielo, otro del espacio, un tercero del desierto, un cuarto nivel que se desarrolla en el cielo, y un último que nos acerca al mundo Azteca. También hay un escenario bajo el agua, que te llevará al mundo donde por fin te encontraras con el gran jefe final".*

Como os podéis imaginar, la fábrica de dulces esta infectado de pequeñas bestias y terroríficos monstruos, que encajan con el mundo en donde aparece nuestro heroe. Por ejemplo, aparecerán muñecos de nieve en el mundo de los hielos y soldaditos de plomo en el mundo de los juguetes. "También hemos intentado darle un pequeño toque de humor al programa", nos sigue contando Jo". El objetivo es que los consoleros pasen un rato mucho más divertido que con un plataformas normal.

AZTEC WORLD

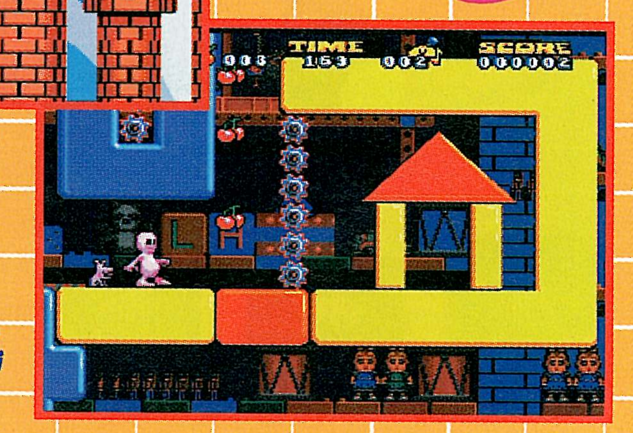
Una densa jungla y muchos animales, como cuando visité la casa de De Lúcar.

SNOW WORLD

¡Que frío! Menos mal que tenemos la escultural figura de nuestro personaje para calentarnos.

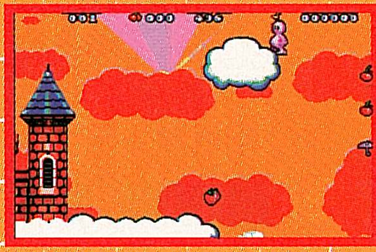
▲ *Jolly disimula mientras va a 'chorar' una manzana.*

▶ *The Punisher no tiene novia. Ni la tendrá.*

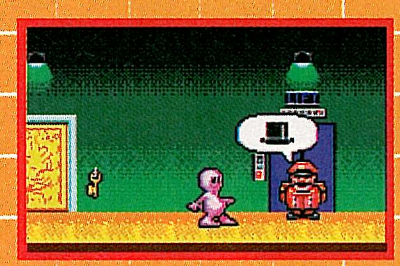


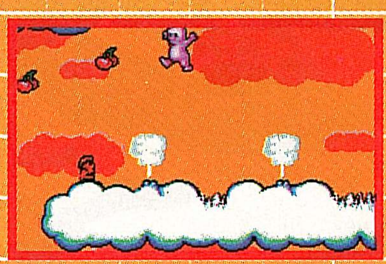
CAMBIA DE FORMA

Gracias a su composición gelatinosa, nuestro héroe rosa adapta su cuerpo a casi todo su entorno. Dispersos por todos los escenarios podremos encontrar una serie de símbolos rosas, que cuando son recogidos por nuestro protagonista, éste adquiere la misma forma, permitiéndole transformarse en cualquier cosa, como martillos, globos o una pequeña versión de él mismo. *"Originalmente planeamos 35 morphings"*, nos cuenta el creador del juego Jo Bonar, *"pero sólo los teníamos en mente y muchos eran clones de ideas inacabadas. Al final, solo pudimos hacer 27, incluyendo submarinos, monopatines, y muelles"*. En cuanto nuestro amigo rosita ha cogido uno de estos objetos, aparece en los alto de la pantalla una pequeña cuenta atras que indica la duracion de vida del power-up. Pero, en cuanto adquiere alguna de estas formas, el item desaparece inmediatamente de nuestra vista".



▲ *The Punisher siempre está en las nubes.*





EL SHOW JELLY

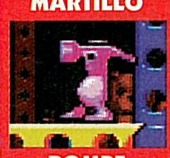
Mega Sega ha tenido un duradera y feliz vida, que a través de los meses, os ha tenido en contacto con los escenarios mas variados. Hemos tenido puercoespines azules, bolas peleándose entre ellas, y estamos a punto de encontrarnos con un delfín que viaja en el tiempo. Jelly Boy, sin embargo, es el que tiene el escenario más extraño. "Originalmente, el juego iba a estar basado en un teatro," dice el jefe de Probe, Tim Bradstock, "y Jelly iba a ir pasando de escenario en escenario de cada sala de teatro, pero el juego ha cambiado mucho desde entonces. Ahora el programa comienza en la fábrica de chocolate de Swirley Sweet, con una gran masa de gelatina que es brutalmente golpeada por una descarga, y de donde viene nuestro amigo".
La historia es que Jelly Boy quiere irse de la fábrica, pero necesita el acceso a un ascensor muy especial. Para tener el acceso, debe recoger seis objetos y dárselos al tipo de ascensor. El porqué de todo eso jamás lo sabremos, pero alguna razón habrá".

MIRA MAMA, YA SOY MAYOR

Durante su aventura, Jelly debe localizar seis trozos de un puzzle de cada mundo, que son finalmente cambiados por uno de los famosos objetos que el ascensorista necesita. Naturalmente, hay un motón de pequeños enemigos que intentarán bloquearle el camino, pero con el tremendo repertorio de movimientos especiales está más que armado, incluyendo una ayuda adicional de sus pequeña mascota, Jelly Dog. La lista de cambios es interminable, pero aquí tenéis una selección de los más destacados:

GLOBO

FLOTA

MARTILLO

ROMPE OBSTACULOS

MUELLE

SALTA ALTO

MONOPATIN

SE MUEVE MAS RAPIDO

PEQUEÑO JELLY

PASA POR SITIOS PEQUEÑOS

PARAGUAS

EVITA CAIDAS FUERTES

CAÑON

¡BOOM!

COHETE

IMAGINAD

BOLA

CAMINA POR LAS PAREDES

JELLYCOPTERO

IMAGINAD

ESQUIADOR

ADIVINA

PATINADOR

BUENO EN EL HIELO

BOMBA

EXPLOTA

BOMBILLA
LUZ PARA LA OSCURIDAD

BOTELLA

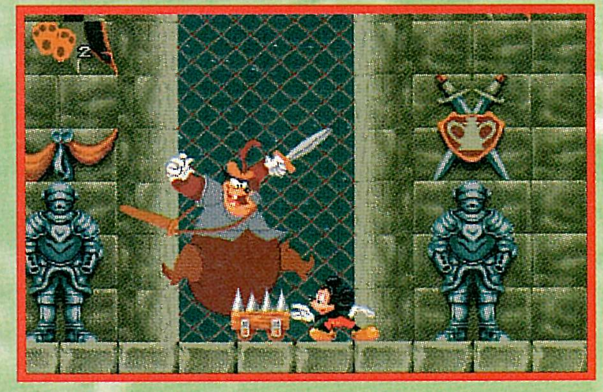
MINI CAÑON

LOS EXITOS DE SEGA
AL MEJOR PRECIO
CLASSIC
MEGA DRIVE
THE FLINTSTONES
SEGA
CLASSIC
Títulos que han hecho historia y nuevos lanzamientos a un **precio rompedor.** SEGA CLASSIC pone al alcance de todos la colección más divertida del planeta. Una noticia bomba para los coleccionistas y gente de buen jugar. Una serie especial que va a llenar tu pantalla de las aventuras más increíbles a unos **precios irrepetibles.**
En SEGA hemos vuelto a conseguirlo. Pregunta en tu tienda por estos títulos... y no los dejes escapar. ¡Date prisa, que vuelan!.
SEGA
BIENVE
NIDOAL
PROXIM
ONIVEL
TITULOS DISPONIBLES EN: MEGA DRIVE, MASTER SYSTEM II Y GAME GEAR
Si no encuentras este producto en tu tienda, llama al teléfono 91-562.21.07
y te informaremos como conseguirlo.
Unitros

PREVIEWS

MICKEY

El ratón orejudo-con-cara-de-pan-y-nariz-de-aceituna-pasada-de-fecha-de-caducidad, es decir, el gran Mickey, vuelve a la actualidad de los videojuegos. Sony ha desempolvado los trajes de gala del ratón más conocido de Hollywood y le ha vuelto a poner a trabajar en su última creación para Mega Drive.



MANIA

A pesar de los muchos que han intentado desprestigiar al famoso ratoncillo de la factoría de Hollywood, él se sigue defendiendo con uñas y dientes porque, sin ninguna duda, Mickey sigue siendo el personaje principal de la casa Disney. La relación entre él y la casa del tío Walt era única hasta que llegó una compañía japonesa, léase Sega, y unió su destino junto con el de un pequeño erizo. Antes de todo esto, Mickey había estado un poco olvidado. Como a todas las estrellas de cine, algún día les tiene que llegar el declive, e incluso este pequeño ratoncillo estuvo olvidado durante un cierto tiempo, pero el maravilloso mundo de los videojuegos le ha rescatado y nos lo ha devuelto del pasado para que vuelva disfrutar de sus antiguas aventuras y nos lo haga pasar maravillosamente bien. Mickey tiene una estupenda ventaja sobre todos esos enemigos que le saldrán al paso, y es que tiene un pasado, una historia, y muchas aventuras que ya vivió antes, y que volverá a vivir. Ahora que Mickey se jubila (con 66 años) es hora de que se le reconozcan sus méritos, y por eso viene lo de MICKEY MANIA. Es un juego totalmente nostálgico que viaja a través de la brillante carrera de nuestro personaje. Además, en este juego podremos ver una serie de efectos que jamás se habían visto en una Mega Drive.

▶ *No hay nada como tener piscina en casa.*

BUENAS TRADICIONES

MICKEY MANIA se puede encuadrar dentro del mundo de los juegos de plataformas. Pero cuenta con unos gráficos, una animación y un diseño que no se habían visto en ningún juego para Mega Drive. La animación es absolutamente brillante, con miles de imágenes para realizar el personaje de Pluto y los de los jefes. Otros detalles nos muestran la evolución del color en los primeros dibujos animados de Mickey.

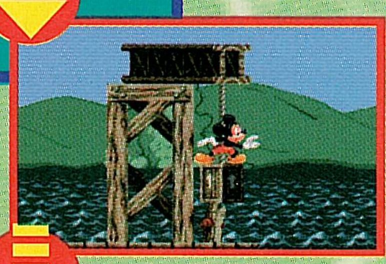
CAPITULOS Y VERSOS

El juego esta basado en seis capítulos de los dibujos animados de Mickey. Naturalmente empieza con el primer episodio STEAMBOAT WILLY de 1928. Los tres siguientes son de la época de los cortos de los años treinta: THE MAD DOCTOR (1933), MOOSE HUNTERS (1937), y THE LONESOME GHOSTS (1937). En los dos capítulos finales, el bienamado Jack y las habichuelas se escapan de FUN AND FANCY FREE, un episodio de 1947 . La última aparción es en THE PRINCE AND THE PAUPER del año 1990. El objetivo de cada nivel es localizar el personaje de Mickey, con tu propio Mickey y llevarle a un lugar seguro y alejado de peligros.

En ciertos momentos del juego te darás cuenta de que los programadores de Sony han exprimido al máximo la capacidad de la Mega Drive para crear unos efectos espectaculares dentro de este MICKEY MANIA. Muchos de estos momentos son simplemente ornamentales, pero hay algunos que os sorprenderán de verdad.

PROFUNDIDAD

Mickey se da una vuelta en la grúa, y no podéis dejar de daros cuenta del cambio de perspectiva que aparece en frente de la pantalla. El efecto de profundidad es realmente brillante.



▲ *Luego dicen que hay gente colgada...*

PERSPECTIVA

La segunda fase de MICKEY MANIA comienza con la mitad de la perspectiva del bosque, y la otra mitad con la perspectiva de la casa del doctor loco.

3D

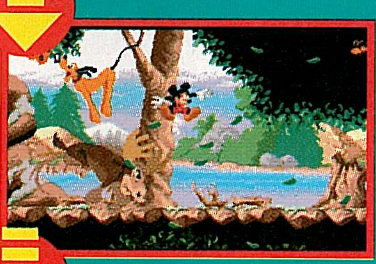
Es la característica más impresionante. El scroll tridimentisonal ha sido calificado por muchos como digno del 'Modo 7'. Mickey va dando saltos a través de un escenario que puede ser una de las mejores escenas de la consola de Sega.

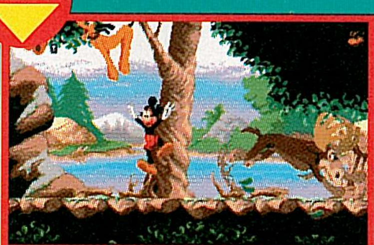
ROTACION

Una de las secuencias del doctor loco recuerda a un viejo juego de NES llamado CASTELIAN, donde el jugador sube por las platafomas de una torre que va girando sobre sí misma.

OBJETIVIDAD

En MICKEY MANIA TRAVELLERS TALES aparece el mismo tipo de jugabilidad basada en puzzles que se utilizó en PUGGSY. Los efectos reales de los objetos son tan impresionantes que en el escenario reaccionan en un modo natural y físico. Hay cientos de escenas en las que un objeto puede ser empujado sin problemas. Hay un punto en donde Mickey tira unas jarras y en otra seccion se tiene que balancear a través de una pantalla de candelabros. En LONESOME GHOSTS hay una serie de plataformas que reclaman una gran habilidad de tu parte. Además de objetos, también hay puzzles, la mayoría de los cuales son sencillos. Desde el primer capítulo, en donde las campanas deben sonar, hasta el experimento químico de el Doctor Loco, donde hay que conseguir un cerebro. En la fase de la caza del ciervo, si sigues a tu compañero canino, tienes bastantes posibilidades de pasarla.





Y LA HISTORIA CONTINUA

MICKEY MANIA ha sido desarrollado por Travellers Tales, un equipo de programación que han trabajado de cerca con Sony y su compañera Psygnosis en otros juegos de plataformas como THE SHADOW OF THE BEAST. Aunque Mickey es un viejo personaje de la casa Disney, se puede ver que los programadores han metido mano.
Steve Riding, el productor del proyecto nos explicó cómo Travellers Tales dio todos los codigos cuando Sony pujo por la licencia del 65 cumpleaños de Mickey. Se hizo una selección de las mejores escenas de cine de este personaje. Steve nos confirmó la bien conocida reputación de Sony de guardar un especial control sobre sus licencias.
Disney insistió en que tenían que aprobar cada una de las escenas del juego, y también poner el sonido y las voces, lo que no fue problema. *"Mientras al principio pensamos que esto sería un problema"*, admite Ridding, *"al final hicieron una gran contribución al proyecto final"*.
Travellers Tales no admitirá ninguna influencia de otros juegos de Mickey, pero Dave nos confiesa que tiene una especial admiración por el juego de David Perry, ALADDIN, al que describe como una estrella entre las estrellas. Dave Ridding piensa que en MICKEY MANIA han dado un paso hacia adelante. *"Tenemos increíbles animaciones, voces autenticas de Mickey, y los escenarios mas bonitos que he visto en un juego de consola"*. Seguid atentos, porque nos esperan novedades.

HALO

En Lonesome Ghosts, muchas de las acciones se llevan cabo en la oscuridad, con Mickey alumbrado por un triste foco. Este efecto había sido utilizado antes, pero no ta to tiempo como en MICKEY MANIA. Es un efecto utilizado muy frecuentemente por los programadores de para SNES.

ECCO II
TIDES OF TIME

Cuando el original delfín Ecco emergió de entre las cenizas de **Sega**, hizo que la redacción de **MEGA SEGA** se estremeciese. ¿Qué clase de programa se podría haber hecho con un delfín? Era un estilo de juego totalmente nuevo. ¿Cómo le podríamos llamar, un swim'em up? Y, mientras las estanterías de las tiendas se copaban con un buen montón de títulos que conseguían hacer las delicias de todos, **ECCO**, con su sorprendente jugabilidad, llegó hasta los primeros puestos de las listas de ventas para ***Mega Drive***. **Sega** se llevó tan buena impresión con ese juego, que está decidida a repetir el éxito con la segunda entrega, **ECCO II: THE TIDES OF TIME**.

Por lo que hemos visto, **ECCO II** parece ser una gran saga, que nos conduce por un montón de nuevas aventuras e historias de nuestro acuático personaje. Nuestros amigos de **Novotrade** lo han metido en un cartucho de 16 Mb, dos veces mayor que el original, para darle buena calidad de gráficos y animación. En su primera aventura, Ecco estaba confinado sólo al océano; en esta nueva historia, no sólo puede respirar fuera del agua, sino que también es capaz de volar. ¡Menudo bicho! Además, domina la técnica del *morphing*, cambiando su aspecto para poder moverse por todo tipo de escondrijos y pasadizos.

Sus poderes son cortesía de la nueva trama, donde Ecco sigue haciendo el bien debajo del agua... y fuera de ella. Parece que el delfín vuelve con renovados bríos dispuesto a arrasar de nuevo en la ***Mega Drive***.

▲ *Soy el famoso Ecco, el delfín, alias 'butterfly pillow'.*

▲ *A este delfín le esponsoriza una conocida marca de café.*

1 JUGADOR	DESDE	OCTUBRE
	POR	SEGA
16 MEGAS	PRECIO	DOS COJINES
	GENERO	PLATAFORMAS

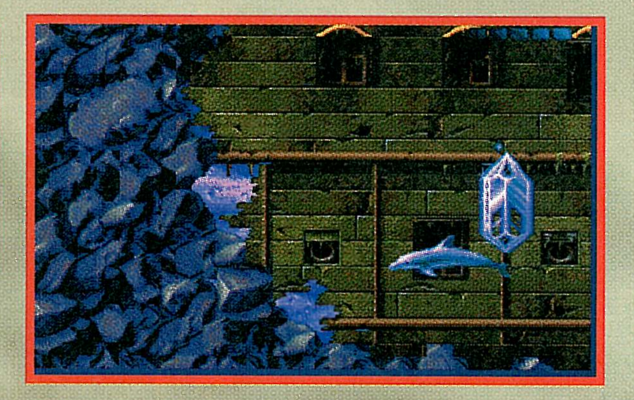
PORCENTAJE COMPLETO

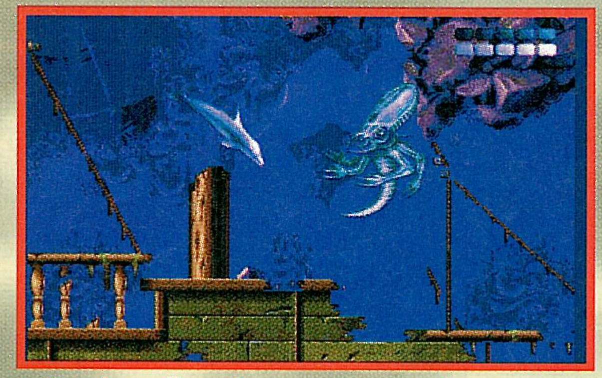
▲ *Ecco nos muestra la parte de su cuerpo por donde amargan los pepinos.*

EL DIA 3D

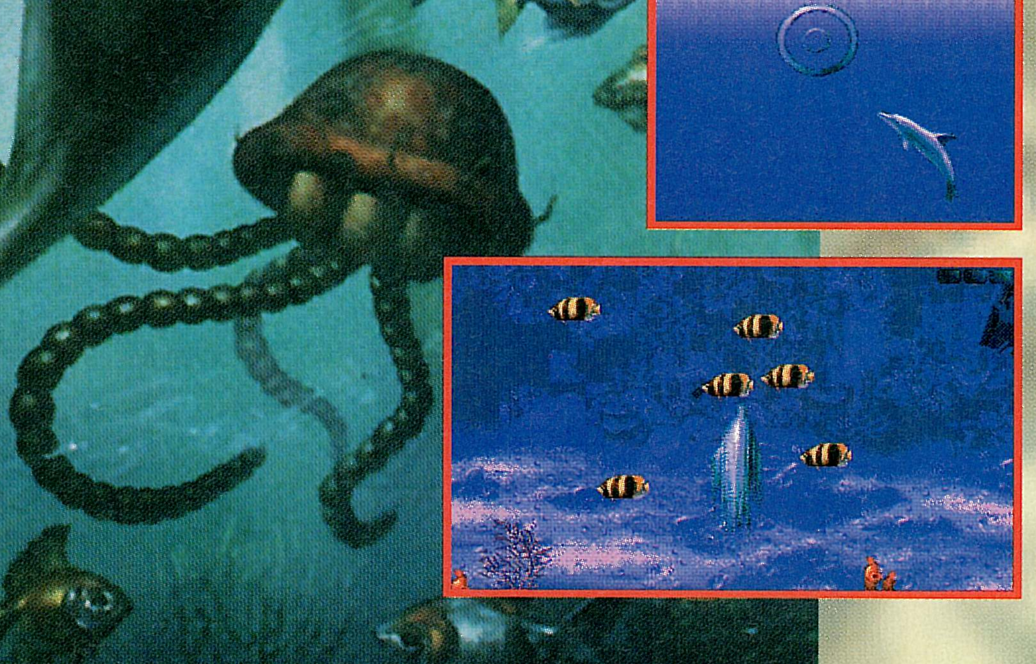
Otro interesante aspecto de este juego son las impresionantes vistas posteriores del delfín, realizadas en 3D. Una de las secciones consiste en hacer que Ecco pase a través de unos círculos cósmicos en el aire y, cuando lo consigue, es transportado a otra dimensión. Tendrás que coger tus gafas 3D para ver la secuencia de la intro. Cuidado, ya que es posible que un delfín salte desde la pantalla hasta tu habitación.

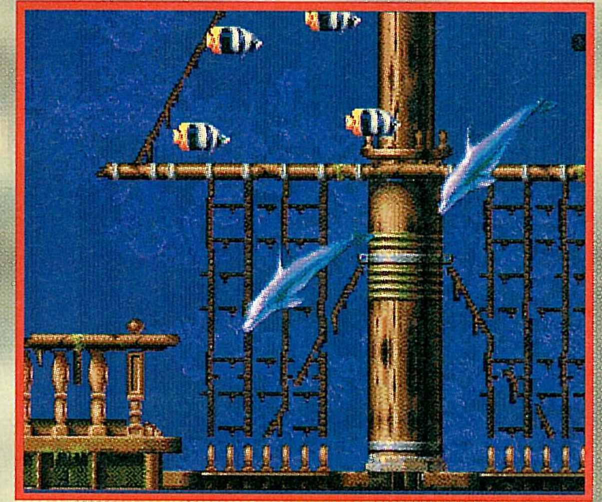
▲ ¡Qué poco me gustan las plantas de interior!





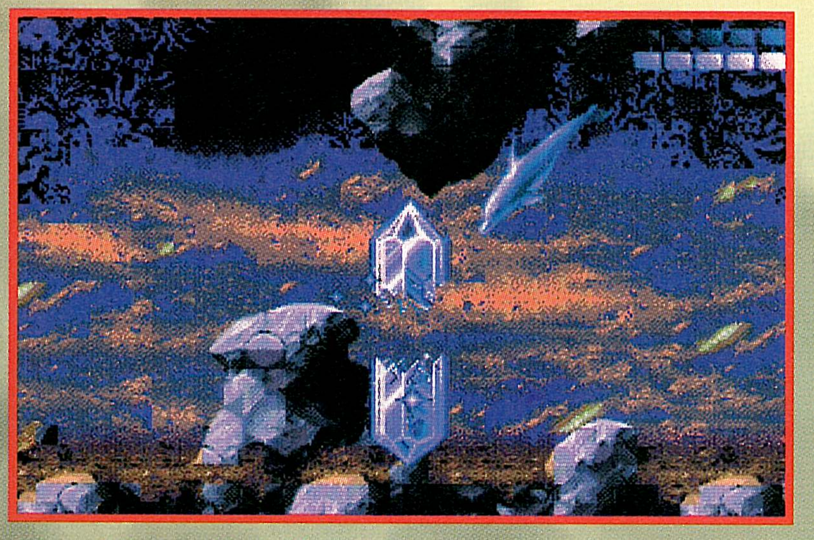
▲ No quiero salir contigo porque eres un pulpo.



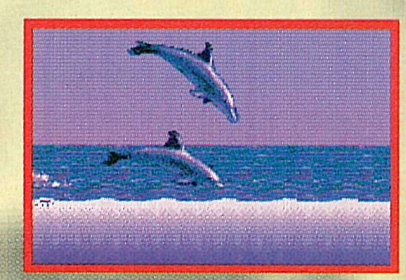


PELEAS A VOCES

En su anterior aventura, Ecco con su alarido sólo podía destrozar a sus rivales. En esta entrega, el mayor desarrollo de sus cuerdas vocales le permite elegir entre cuatro voces que pueden apartar cualquier obstáculo de su camino.



▲ La verdad es que el fondo del mar es una porquería.

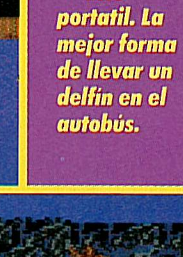


▼ Si Ecco fuera un pájaro, ya no sería un delfín.

ECCO GEAR

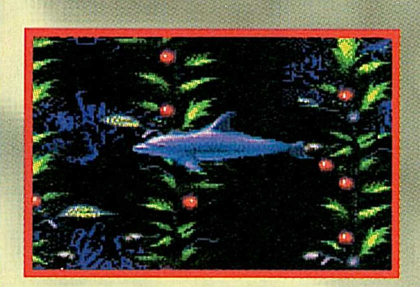
Buenas noticias para los usuarios de la Game Gear: **THE TIDES OF TIME** se estrenará en esta consola.

▼ Ecco portatil. La mejor forma de llevar un delfín en el autobús.



▲ Ecco está cagao porque THE PUNISHER se ha lavado los pies en el mar. Marea negra.

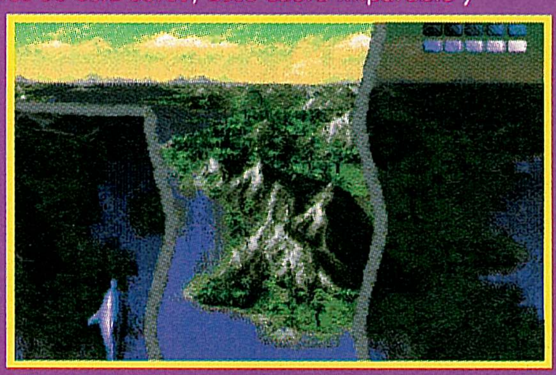
▲ Aquí hay tanta vegetación como en el pecho-lobo de De Lucar.



▲ Si Ecco fuera un cuadro de Goya, THE PUNISHER sería una pintura rupestre.

AUTOPISTA HACIA EL CIELO

En la mitad de uno de los niveles aparece un camino de agua que lleva a nuestro pequeño amigo hacia el cielo. Sí, habéis oído bien, hacia el cielo; pero tendrás que tener cuidado, porque si te sales de este surco, Ecco caerá imparable y morirá. Esta sección es bastante difícil y requiere saltos en diagonal y un poco de ayuda del dios delfín (el que nos dio el atún, el bacalao y las almejas).



SUPER STREET FIGHTER II

40 MEGAS en ACCION

FEI LONG

"El Kamikaze"

DEE JAY

"La Bestia Negra"

CAMMY

"Ojos de Gata"

T. HAWK

"Perro Rabioso"

SOLO PARA VALIENTES

RYU "El Vengador" · ZANGIEF "Sansón" · BALROG "La Maza" · M. BISON "Coronel Muerte" · BLANKA "Malas Púas" · SAGAT "El Ogro de Siberia" · CHUN LI "La Indomable" · DHALSIM "El Brujo" · GUILE "Marine Loco" · VEGA "Mr. Garfio" · E. HONDA "Maremoto" · KEN "La Furia"

¿Vas de duro por la vida?. Pues prepárate.
Llega la madre de todas las peleas.
¡¡40 MEGAS DE PODER TE ESTAN ESPERANDO!!.
Es lo más fuerte de SEGA. Gráficos de armas tomar, turbo y cinco modos diferentes de juego preparados para no dejarte ni un minuto en paz. Pon a prueba tus músculos. Juégatela con cuatro nuevos personajes que quieren verse las caras contigo.
¿Te tiemblan las rodillas?. Pues espera a ver sus golpes secretos. Que no te pase nada.
No esperes más. Ahora tienes 40 Megatones de acción a un precio que va a pegar muy fuerte.
Si quieres entrar en la gran bronca, Super Street Figther II es tu juego.
Y sin aún no tienes la Mega Drive, ésta es la mejor excusa: el nuevo Pack Mega Drive + Super Street Fighter II + SONIC.
La gran pasada. ¡Consíguelo ya!.

SEGA MEGA DRIVE

Si no encuentras este producto en tu tienda, llama al teléfono 91-562 21 07 y te informaremos como conseguirlo.

BIENVENIDO AL PROXIMO NIVEL

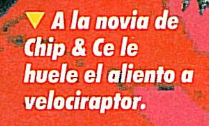
Unitros

Cuando se estrenó la película Jurassic Park el otoño pasado, el mundo entero parecía tener una especie de obsesión por los dinosaurios. Por eso, ahora Sega nos sorprende con una versión improvisada de este juego, esperando llenarse los bolsillos al coincidir con el lanzamiento de la película en vídeo.

JURASSIC PARK RAMPAGE EDITION es bastante parecida a la primera versión, un shoot'em up plataformero con la opción de elegir al doctor Alan Grant o un raptor que intenta escapar de los confines del parque.

Como Alan Grant deberás destruir todo lo que se encuentre por tu camino, utilizando un buen arsenal de armamento, que te irás encontrado a medida que vas avanzando; tienes desde granadas de mano hasta ametralladoras, pasando por lanzagranadas y bazukas. Tú eres el hombre de la pistola de oro, que tendrá que aniquilar a estos monstruos del pasado. Igualmente, como raptor, tu único papel será el de devorar todo lo que encuentras, mientras intentas escapar del parque. Una bonita tarea que te deparará un impresionante dolor de estómago.

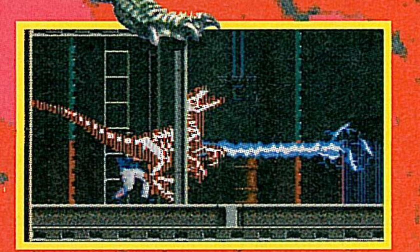
JURASSIC PARK RAMPAGE EDITION saldrá en octubre para que te lo puedas comprar en la tienda de videojuegos más cercana. Puedes estar seguro de que os ofreceremos una amplia review de este juego en próximas fechas.



▼ A la novia de Chip & Ce le huele el aliento a velociraptor.

DESDE SEGA CON AMOR

Aunque la trama de esta última versión es bastante parecida a la de la primera, Sega ha utilizado un motor nuevo. En la primera no podías matar nada, y sólo podías disparar dardos somníferos. Igualmente, el Raptor sólo podía derribar a sus enemigos; ahora los mata. En la segunda parte, el Dr. Grant tiene más armas, y lejos de hacer dormir a sus enemigos, simplemente los vuela en pedazos de muchas maneras. También es mucho más versátil y ahora puede montar en dinosaurios, coger cuerdas, y balancearse por lianas.



1 JUGADOR	
8 MEGAS	
DESDE	OCTUBRE
POR	SEGA
PRECIO	UNA PASTA
GENERO	SHOOT'EM UP

PORCENTAJE COMPLETO

Están locos estos de SEGA
Al comprar mi videojuego te regalan mi película
Menudo regalo ¡Por Tutatis!
Asterix
EL GOLPE DE MENHIR
«Estos romanos están locos...»
Astérix®
AND THE GREAT RESCUE
¿Vas a dejar solos a Asterix y Obelix en su mejor aventura?. Bebe un poco de poción mágica y.... ¡a por los romanos!. Panoramix, el Druida y Dolmatix, presos en la ciudad de Roma, suspiran por tu ayuda. ¡Pero cuidado!. Sólo utilizando todos tus trucos podrás vencer al enemigo. Supera 5 increíbles fases y toda la aldea gala te estará esperando para celebrar el más suculento de los banquetes. Y para que no falte nada, los gráficos son dignos de la mejor película de dibujos animados.... ¡Por César!. Hablando de películas. SEGA te regala la película "El Golpe de Menhir".¿Están o no están locos estos de SEGA?. Disponible en Master System y Game Gear.
SEGA
BIENVE
NIDOAL
PROXIM
ONIVEL
Si no encuentras este producto en tu tienda, llama al teléfono 91-562 21 07 y te informaremos como conseguirlo.
Unitros

MAXIMUM CARNAGE

Cuando The Punisher va diciendo por ahí que es un monstruo, lo mejor que se puede hacer es darle la razón, ponerle la camisa de fuerza, encerrarle en una habitación totalmente vacía y tirar la llave al río Manzanares. Pero, ¿acaso se ha creído que va a quitarle el puesto a los verdaderos monstruos del juego del superhéroe Spiderman?

El caso es que, en esta aventura, nuestro pegajoso personaje, tiene engañados a todos los habitantes de esta tranquila ciudad. Tranquila hasta que nuestro amigo se revela como uno de los malvados más crueles de la tierra, Carnage.

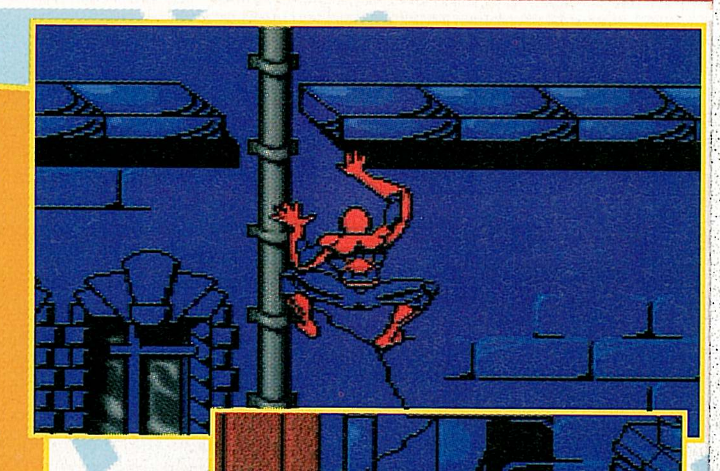
Al estar por fin libre, Carnage se dedica a sembrar el terror por la ciudad, matando a todo el que se cruza su camino. El caso es que destroza todo lo que ve en su camino, mientras sigue con la búsqueda de Spiderman, el responsable de su cautiverio.

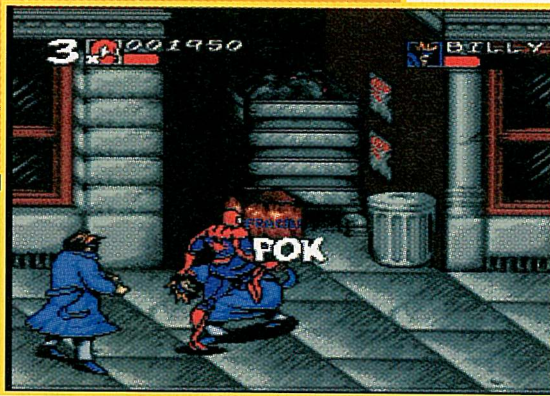
En sus viajes, se encuentra con una malvada, pero atractiva damisela que llegará a ser la más ferviente de sus amantes, su nombre es Shriek. También cooperará con un excepcional individuo que se parece a Spiderman, y tiene como nombre Doppelganger. Todos unirán sus fuerzas, y saldrán a la búsqueda de sus eterno enemigo, Spiderman. Tú, como Spiderman o Venom, debes pararlos.

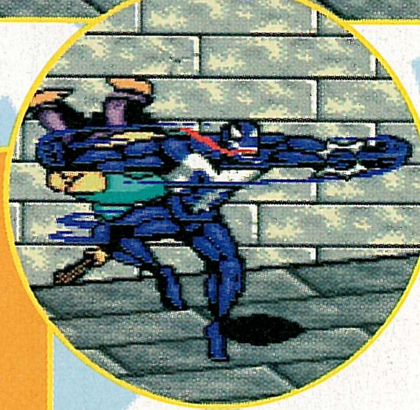
▲ *Spiderman es una digitalización de The Scope.*

LAS COSAS DE SPIDERMAN

Nuestro personaje tiene un número limitado de movimientos que utiliza mientras salta de tejado en tejado de los edificios de la Gran Manzana. Además de los de siempre, como escalar edificios y usar lianas de seda, tenemos otros como puñetazos cibernéticos, patadas voladoras y otros ataques, además de un escudo. También puede coger y arrojar cosas a sus enemigos. Si su puñetazo tiene la suficiente potencia, con un sólo golpe puede llegar a derribar un buen número de contrincantes. Recuerda que cuando estés en las calles deberás explorar todos los edificios, todos los callejones, y buscar los power-ups y vidas extra, que te propocionarán una ayuda inestimable.



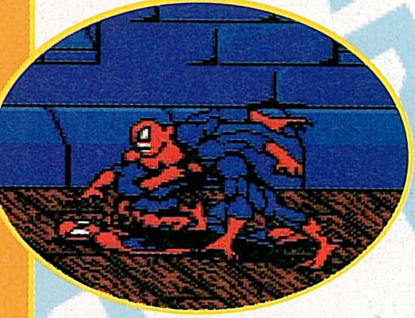




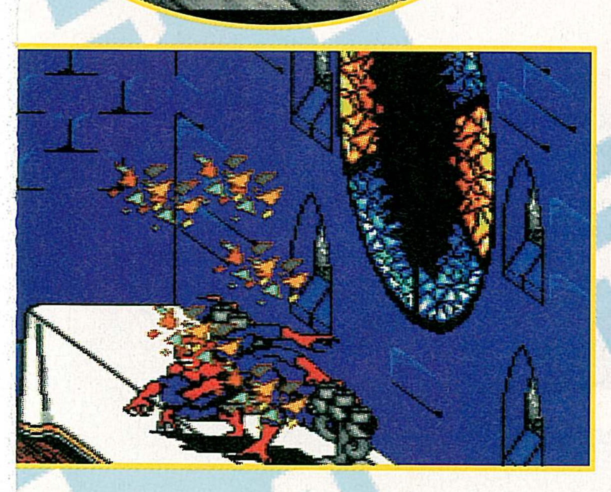
EL BUENO, EL FEO Y EL MALO

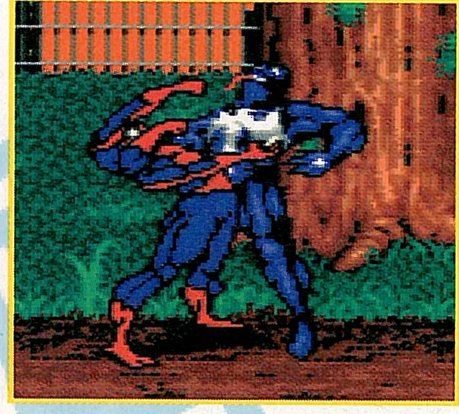
▲ No seas brusco, que me borro de la pantalla.

Spiderman no está solo en su campaña. Cuando se encuentra en apuros, héroes como Capitán América, Firestar, Cloak y Dager no dudarán ni un momento en ayudarle. Hay un momento del juego que te da la opción de jugar como Spiderman o como Venom, un superhéroe que tiene todas las características de Spiderman, pero que además es fortísimo. En el lado oscuro tampoco están solos Carnage, Shriek y Doppelgagger. Cuentan con la ayuda de un montón de demonios del infierno que han salido de sus cuevas para hacer la vida imposible a nuestro amigo.



▲ Así ligan los superhéroes de cómic. A golpes.





EARTHWORM JIM

EARTHWORM JIM
PRESS START
OPTIONS

1 JUGADOR	24 MEGAS

TIPO DE JUEGO: PLATAFORMAS

PRECIO	UN KILO DE GUSANOS
POR	PLAYMATES/SHINNY
DESDE	EL JARDIN DE MI CASA

OPCIONES

CONTROL: JOY PAD
CONTINUACIONES: 1
NIVELES: 3
RESPUESTA: MUY BUENA
DIFICULTAD: ALTA

1ªPUNTUACION

Ganar a Psy-Crow en la carrera del asteroide.

ORIGEN

Jim es el último súper héroe nacido de la imaginación del genial Dave Perry.

PUNTUACION

ORIGINALIDAD / REFLEJOS / ADICCION / ACCION / ESTRATEGIA

OBJETIVO

Debes usar los poderes del traje cibernético para rescatar a la princesita de turno y salvar el Universo.

Nuestra historia comienza en un simple jardín urbano, parecido al de la casa de Chip & Ce. Criaturas de todas las clases y tamaños mantienen una dura lucha a diario intentando conseguir algo de alimento. Para la gallina clueca que habita en el jardín, este parece ser su día de suerte: frente a sus ojos hay una pequeña lombriz, con un cartel que dice "cómeme" atado al cuello.

Mientras tanto, en algún lugar del otro lado de la galaxia, una terrible batalla está a punto de comenzar. Psy-Crow, el guardián del traje cibernético de la malvada reina, ha estado siguiendo su pista, desde que este fue robado hace unos días del ropero de la soberana. Por fin tiene a la vista la nave del descarado ladrón y, para aniquilarle, dispara un chorro de plasma contra el aparato, desintegrando la nave al momento. Desgraciadamente para el sicario de la reina, el traje se precipita imparable hacia la Tierra.

En ese momento, la gallina sufre horrores persiguiendo a la lombriz que ve, impasible, como sus días están contados. De repente, se oye una explosión y algo blanco cae del cielo, precipitándose sobre la superficie del jardín.

La pequeña lombriz se interna en el objeto blanco para esconderse, sin saber que se trata del traje cibernético. La prenda ejerce su poder y transforma al animalito en Earthworm Jim, el salvador del universo.

MEGA JUEGO

x5 100%

BUSCA LA SALIDA

SUPER GUSANO

Parece increíble, pero ningún peligro puede detener a la genial lombriz. La combinación de la tecnología y el valor es un arma perfecta.

En tiempos de escasez de armamento, el látigo es un recurso bastante útil, sobre todo para escalar grandes alturas y alcanzar lugares que resultan inaccesibles.

WORM
[...]M

Este es el nuevo coche de la familia de R. Dreamer.

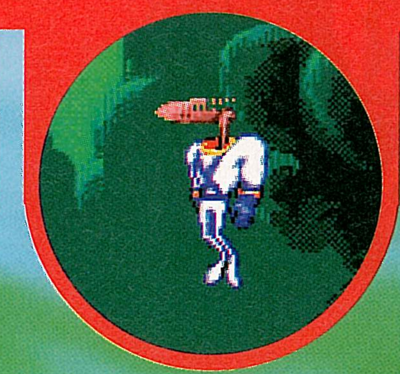
▲ ¡Qué difícil es disparar una pistola cargada con jugo de tomate!

PISTOLA DE PLASMA

Es una mezcla de Uzi y de fusil de las guerras napoleónicas. Resulta fundamental para cumplir con éxito la misión, pero hay que tener cuidado al utilizarlo, ya que las municiones son limitadas.

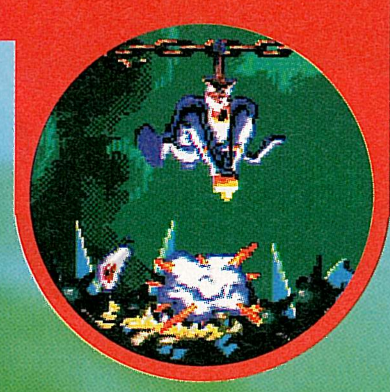
CABEZA VOLADORA

No tienes que preocuparte si nuestro héroe cae desde mucha altura. Su talento le ha llevado a desarrollar su cabeza, de forma que pueda utilizarla como las aspas de un helicóptero.

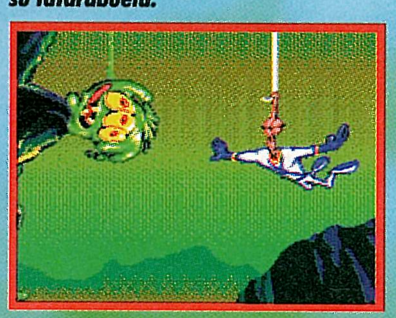


CUELGATE

Un ejemplo de la armonía entre Worm y los caminos es su talento a la hora de cruzar los puentes. Basta con observar cómo engancha su cabeza a la cuerda mientras dispara a sus enemigos.



▲ Como abusa The Scope del perro de su tatarabuela.



▲ Así se le quedó la cara a The Punisher cuando le dijeron lo que tenía que adelgazar.

COMENTARIO

ASIKITANGA

Un nuevo héroe ha llegado a la ciudad. Su nombre: Earthworm Jim. Todos sabemos que últimamente el mercado de las plataformas estaba más que saturado con juegos que, a pesar de ofrecer una buena calidad técnica, no aportaban ninguna novedad respecto a sus predecesores. Pero Dave Perry, el creador del elogiado ALADDIN, ha programado un juego que hará cambiar radicalmente la concepción de que el género de las plaformas ya no tenía nada que hacer en el mundo de las consolas. EARTHWORM JIM es tan impresionante que todo el que lo ha visto no ha tenido más remedio que dedicarle sus alabanzas. Sus creadores nos prometieron un juego de dibujos interactivo... ¡y aquí lo tenemos! En este cartucho se han exprimido los gráficos y el sonido hasta los límites más insospechados. Además, el personaje ha sido dotado de un gran sentido del humor.

LOS ASTEROIDES DE AN

Al completar un nivel, Jim no tendrá más remedio que correr detrás de Psy-Crow para llegar hasta la siguiente fase. El viaje hiperespacial es bastante peligroso, puesto que el camino es largo y está lleno de meteoritos. Para conseguir pasarlo, Jim tendrá que coger *power-ups* y varios objetos de invencibilidad. Si al final Psy-Crow llega antes que tú al siguiente nivel, tendrás que luchar contra él para poder entrar.

▲ *Agua eres y en agua te convertirás.*

▲ *Vaya pinta que luce el hermano de la novia de Mayerick.*

LOS JEFES

Una selección de seres horrendos y monstruosos han sido creados para dar un buen dolor de cabeza a nuestro amigo. No satisfechos con un enemigo final, **Delphine** ha incluido un jefe a mitad de nivel. Para derrotarles no sólo hay que disparar, Jim debe encontrar su punto débil.

▲ Los calzoncillos de Chip & Ce son iguales que estos.

▲ De ese tamaño es el colchón de mi nueva cama.

▲ La lambada está de moda hasta en las afueras.

▲ El abuelo de The Scope es capaz de ordeñar 250 vacas en una hora.

COMMENT

NEMESIS

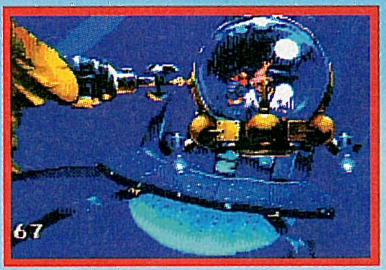
La clave del éxito sólo tiene un nombre: David Perry. El autor de GLOBAL GLADIATORS, COOL SPOT y el genial ALADDIN vuelve a dar en el clavo con un cartucho absolutamente bestial, revolucionario, capaz de enganchar a la pantalla incluso a los más acérrimos enemigos de este género.

Lo tiene todo para triunfar: unos gráficos impresionantes, un sonido perfecto y una jugabilidad de las que ya no quedan. Cada una de sus fases es un pequeño mundo repleto de virtuosismo técnico, adicción sin límites y un sentido del humor de lo más salvaje. Tanto Eathworm como sus enemigos son la viva prueba de que este juego puede ser de todo, menos serio (para comprobarlo basta con echar un vistazo a las animaciones del protagonista cuando se está quieto un rato). El delirio. Y eso por no hablar de los jefes de fin de fase, que rozan ya el desmadre más absoluto. Incluso el nivel de dificultad (uno de los pocos puntos flojos del anterior éxito de Perry, ALADDIN) está perfectamente medido, de tal manera que es bastante fácil avanzar en el juego, sin que por ello nos acabemos el cartucho en la primera partida.

Todas estas características conforman lo que a todas luces parece el mejor arcade de plataformas del año, superando con creces a sus demás competidores.

CAIDAS Y PORRAZOS

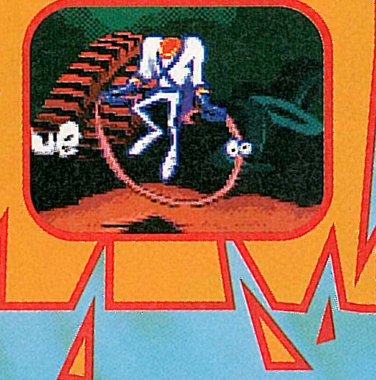
Un dibujo animado no sería tal si no tuviese caídas y tortazos. Toda clase de *aahhhs*, *uuhhhhs*, y *poingss* han sido incluidos para dar mayor realismo y comicidad al juego.



▲ *En la bola de cristal de Rappel se puede ver al desaparecido Skywalker echando ketchup a las salchichas en su nuevo empleo.*

DIVERSION ANTE TODO

Como en todo buen cartucho de plataformas, no hay ni un momento de descanso cuando Jim está en acción. Pero, además de sus reacciones normales, los programadores han incluido una serie de movimientos divertidos que aparecen cuando Jim está quieto. No perdáis detalle, ya que son realmente cómicos. .



SHINY, UNA FUENTE DE INGENIO

Los programadores de este genial juego son un grupo de ingleses y estadounidenses. Entre ellos han desarrollado un buen montón de títulos bastante importantes como ALADDIN, COOL SPOT, GLOBAL GLADIATORS, ALIEN 3, SMASH TV, y JURASSIC PARK.

GRAFICOS 95
▲ Poesía en movimiento, increíbles *sprites* animados soberbiamente y acompañados de asombrosos fondos.

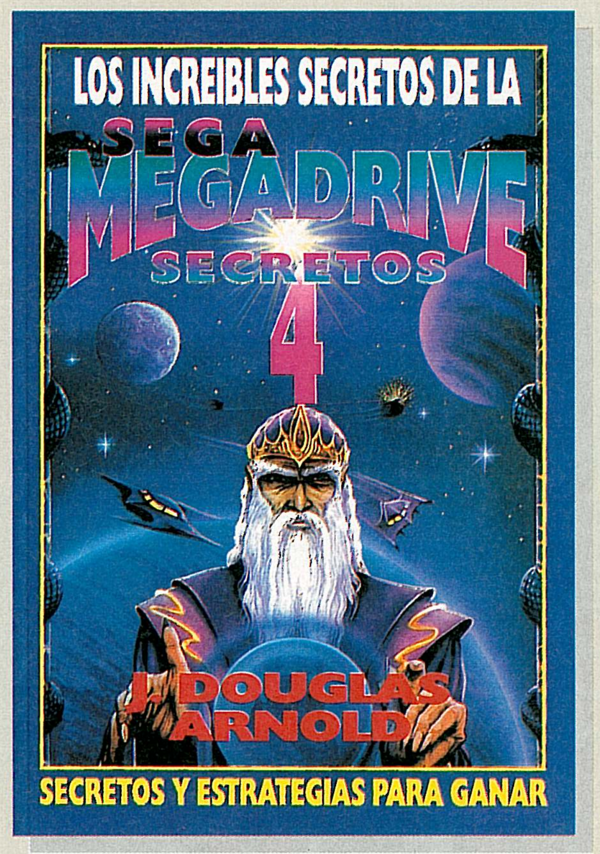
SONIDO 93
▲ Una delicia para los oídos, la música está genialmente compuesta y los efectos hay que escucharlos para creerlos .

JUGABILIDAD 92
▲ Una partida, y no podrás dejarlo. El protagonista responde a las mil maravillas a tu mando.

DURACION 93
▲ Tiene el punto justo de dificultad para que no te lo termines en un rato, ni te sea imposible acabarlo.

CALIDAD/PRECIO 91
▲ Para ser sinceros: el precio es lo de menos cuando se trata de una auténtica maravilla como este juego.

GLOBAL 93
Sin duda alguna EARTHWORM JIM se trata de uno de los mejores juegos de plataformas disponibles para *Mega Drive*. Dos palabras son suficientes para definir este cartucho: simplemente soberbio.



PARA DOMINAR LOS SECRETOS DE LA SEGA MEGADRIVE

BUB

1-2 JUGADORES

16 MEGAS

TIPO DE JUEGO: PLATAFORMAS

PRECIO: EL DE UNA SARDINA

POR: ACCOLADE

DESDE: UNA RATONERA

OPCIONES

CONTROL: JOY PAD
CONTINUACIONES: NO
NIVELES: 1
RESPUESTA: BUENA
DIFICULTAD: MEDIA

1ª PUNTUACION

103.000

ORIGEN

Evidentemente, es la continuación del famoso BUBSY.

PUNTUACION

ORIGINALIDAD, REFLEJOS, ADICCION, ACCION, ESTRATEGIA

OBJETIVO

Atraviesa todos los niveles del Amazotorium, si es que puedes.

Hola, soy Demetrio, estamos en el año 2035 y yo trabajo como reportero para la revista Animales en Casa de Mi Vecina. Mi misión es entrevistar a un extraño tipo llamado Bubsy Bobcat, legendario personaje en el que se inspiran algunos videojuegos de la ultima década del Siglo XX y, aunque llevo dos horas esperándole, el tío no aparece.

Por fin diviso las alas de su avión en la lejanía, aterriza ruidosamente y se dirige hacia mí. Después de una complaciente sonrisa me dice "pasemos a la salita de mi casa, será mucho más confortable que hablar aquí fuera". Se relaja y escucha atentamente mis preguntas sobre los días en que fue una estrella de los videojuegos.

"Me encanta que me preguntes por esas cosas. Recuerdo que en 1993 Accolade me contrató para protagonizar CLAWS ENCOUNTERS OF THE FURRED KIND. Fue un experiencia muy divertida, aunque la empresa, como gastó todo su dinero en los escenarios, no tuvo más remedio que contratar a diez extras baratos para hacer el papel de los enemigos. Me lo pasé muy bien saltando de plataforma en plataforma. Un año después me llamaron para la segunda parte del juego. Esta vez tenían más presupuesto y habían construido un decorado llamado Amazatorium. Volví a representar mi papel en un escenario dividido en tres niveles".

Acaba de entrar por la puerta Donoso Fernández, el representante de Bubsy, y me ha invitado *amablemente* a salir. Parece que la entrevista ha terminado, de momento...

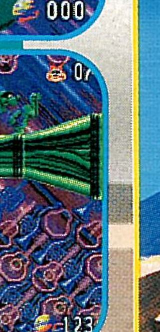
LA GRAN MARRANADA

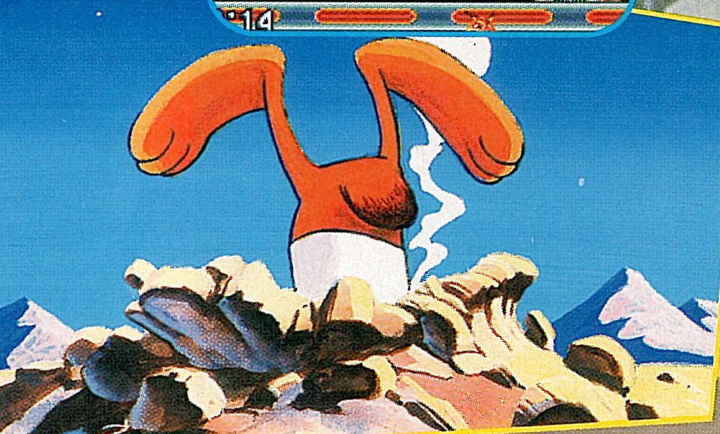
El Amazatorium ha sido secuestrado por el terrorista porcino Oinker P.Hamm (más peligroso que Némesis en una playa nudista). Oinker ha convertido los tres niveles de Amazatorium en una trampa mortal y el único que puede acabar con esta cerdada es Bubsy Bobcat. La tres plantas del edificio están divididas en dos alas, Este y Oeste. Cada ala está separada a su vez en cinco habitaciones, decoradas con distintos dibujos. Si sabes sumar (lo cual es mucho suponer), te habrás dado cuenta de que son 30 niveles.

EGIPTO
También llamado *La Pirámide del Miedo*. Bubsy se encuentra con jeroglíficos malditos que cobran vida, corrientes subterráneas y las inquietantes llamas de las antorchas milenarias.

ESPACIO
Bubsy esta dispuesto a terminar esta misión, aunque se encontrará con los secuaces porcinos y barreras electrificadas. Esta fase incluye un pequeño matamarcianos para que te desintoxiques de las plataformas.

MUSICAL
Pasajes dorados repletos de notas, donde Bubsy se encontrará algunos instrumentos musicales. Saltará desde las trompetas a los violines, deslizándose por la tuba, afinando las cuerdas de la guitarra y entonando una linda canción.





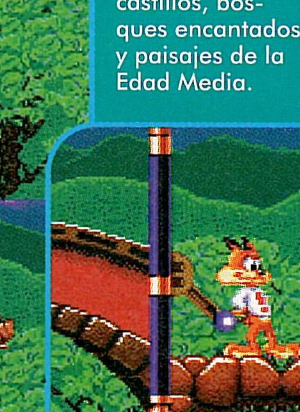
AEREA

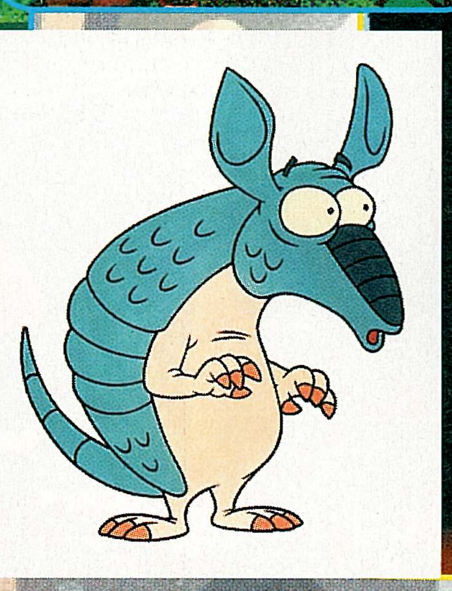
Otra fase para evadirse de la monotonía del resto del juego. Esta vez los cerdos sí vuelan, aunque sea ayudados por sus desastrosos cacharros: aviones a pedales, dirigibles y biplanos. Por suerte, Bubsy cuenta con unos reflejos felinos para pilotar su avión, además de una potente ametralladora.

Este utilitario es de Némesis y tiene esta forma por que le recuerda a su suegra.

MEDIEVAL

Días del pasado, días de guerreros y trovadores. Bubsy sigue los pasos del un caballero andante, explorando castillos, bosques encantados y paisajes de la Edad Media.





BUBSY-JUEGOS

BUBSY II, como su antecesor, cuenta con puertas negras en todos los niveles. Atravesar estas puertas te llevará a diversos subjuegos, aunque hay muchas otras que te conducen a otra parte del nivel en el que te encuentres.

RANAPULTA

Una galería de tiro, sin balas que disparar, en la que tendremos que catapultar indefensos anfibios y meterlos dentro de los flotadores.

LANZAMIENTO DE ARMADILLO

Adéntrate en los interiores de una extraña máquina malabarista y encuéntrate con un terrorífico armadillo. Es demasiado raro para describirlo con palabras.

LUNA ACUATICA

Una mini fase de plataformas subacuáticas, pero repleta de burbujas de bonus y peligrosos remolinos. Empieza la inmersión de tu vida.

▶ *Hasta la vista... Pies de cerdo a la parrilla.*

COMENTARIO

THANATOS

La verdad es que nunca me he considerado un fan del primer Bubsy. De hecho, siempre me ha parecido uno de los cartuchos de plataformas más sosos, injugables y aburridos de cuantos ha tenido la *Mega Drive*. Por ello, imaginaos mi sorpresa al ver que su segunda parte no sólo era más jugable que el original, si no que, además, era mil veces más divertido. Puede que no sea una maravilla a nivel técnico (de hecho, algunos scrolles son para darse de bofetadas) o que el sonido no sea perfecto, pero considerando la poca jugabilidad del primero, al menos hay que reconocer que, por una vez, Accolade no ha metido demasiado la gamba. A esto, además, hay que añadirle el gran mapeado de las fases, algunos subjuegos y un sinfín de detalles, en los que hay que destacar, sobre todo, el delirante diseño de los personajes.
En definitiva, una secuela bastante digna.

VENTAJAS GATUNAS

Nuestra estrella tiene algunas ayuditas para superar las fases con las que no contaba en la anterior entrega. Estas son el Bolazooka, un arma que dispara bolas con la potencia de un bazuca; las bombas inteligentes (su nombre lo dice todo); el agujero portátil, que parece sacado de algún capítulo del Correcaminos; y el casco de inmersión, bastante útil para practicar deportes acuáticos.

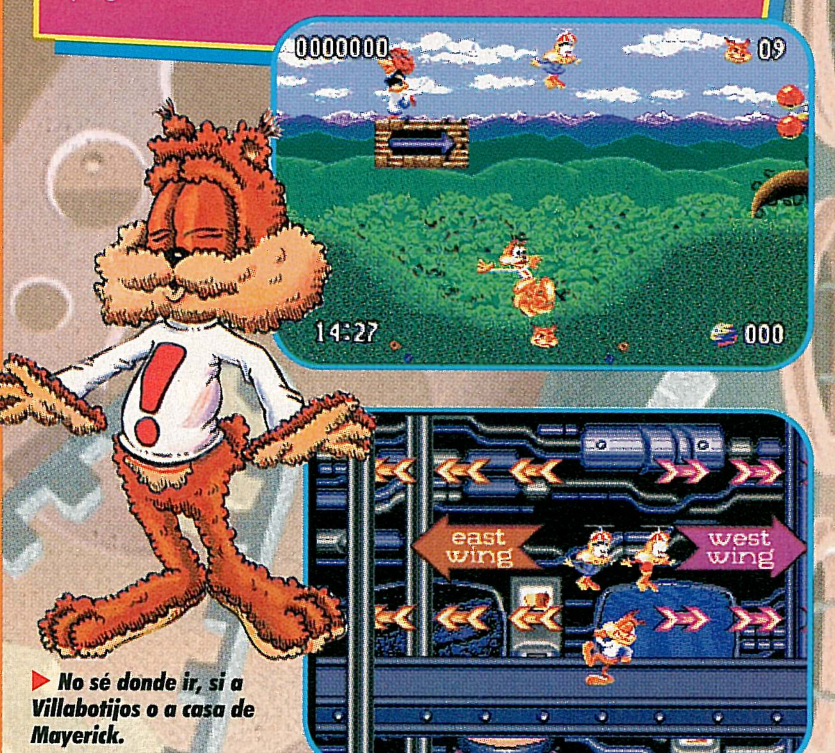
COMENTARIO

THE PUNISHER

Hace un año, Accolade casi logra darnos gato por liebre con BUBSY. El juego, a primera vista, era bastante atractivo; pero, después de jugar un poco, nos dimos cuenta de la cruda realidad. Los programadores habían intentado hacer un juego al estilo SONIC, pero con unos *sprites* mucho mayores. La idea no estaba mal pero, lamentablemente, el exagerado tamaño de los personajes hacía que la presencia de estos en la pantalla fuera más bien escasa, convirtiéndose así en el primer juego de plataformas que casi no tenía enemigos.
En esta no menos gloriosa continuación que nos ocupa, se han mejorado bastantes cosas, ya hay algún enemigo más y varios subjuegos bastante entretenidos.
Pero una clara amenaza se cierne sobre nuestras cabezas, ya que a algún genio de la programación se le ocurrió copiar el sistema de música cambiante de TAZMANIA (pero en cutre), cuya audición ya causó múltiples lesiones de oído a algunos miembros de la redacción.

¿AMIGO DE QUIEN?

Otra opción más en este juego es el modo de dos jugadores, en el que el personaje central está ayudado por un *Compañero Volante*. Pero no todo va a ser amistad y buenas relaciones, existe la posibilidad de que los dos jugadores se enfrenten y el compañero se convierta en un rival más del juego.



No sé donde ir, si a Villabotijos o a casa de Mayerick.

COTORRA INTERACTIVA

Accolade dijo: "Bubsy nunca se calla". Por ello, este juego cuenta con un amplio repertorio de efectos, ruidos, gritos y bromas. Esto puede ser un arma de doble filo, ya que es divertido escucharlo al principio pero, al rato, acabas bajando el volumen del televisor. Además, han intentado crear un sistema de música interactiva, que cambia dependiendo de la situación. No funciona muy bien en la práctica pero, al menos, es una idea original.

GRAFICOS — 83

▲ Fondos originales y detallados.
▼ El *sprite* se confunde con los fondos demasiado a menudo.

SONIDO — 74

▲ Bubsy habla como una cotorra. Efectos para dar y tomar.
▼ La música surrealista experimental es una pesadez.

JUGABILIDAD — 86

▲ Fluido, rápido y sencillo de manejar.
▼ Algunos niveles son demasiado sencillos.

DURACION — 85

▲ Cantidad de niveles y subjuegos configuran un cartucho bastante largo.
▼ Demasiados créditos y vidas extra.

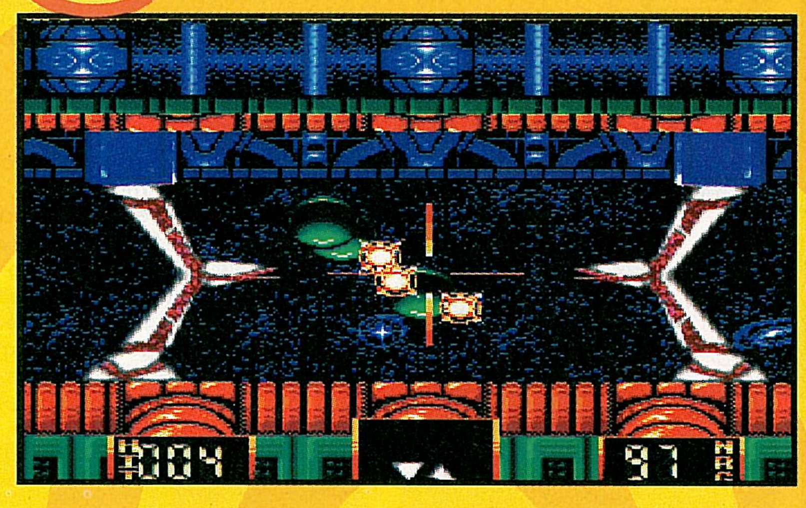
CALIDAD/PRECIO — 85

▲ El típico precio de Accolade.
▼ Hay muchos juegos de plataformas mejores que este.

GLOBAL — 84

Una continuación decente de un juego poco brillante. Recomendado para los fans de este personaje.

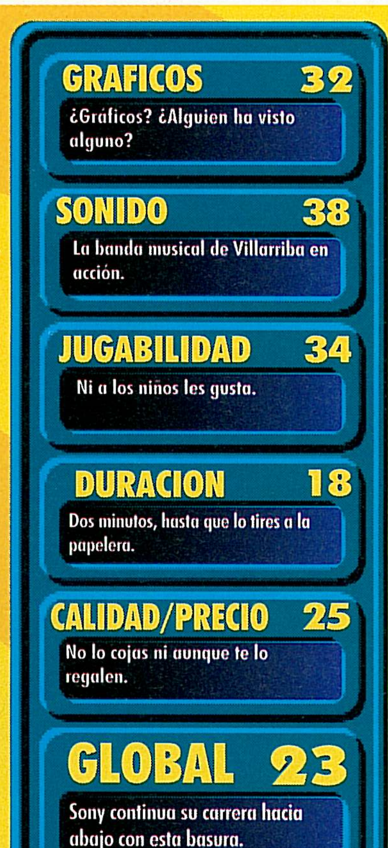
fun 'n games



Si alguien ha intentado convenceros de que los juegos educativos gustan a los niños se equivoca. Los chavales acceden a que los 'papis' les compren ese juego de corte didáctico y cultural, para que se callen y les dejen comprarse también el que ellos querían. Cuando los críos tienen ambos juegos en su poder, se ponen a jugar con el programa educativo cinco minutos antes de que lleguen sus padres de trabajar.

El principal problema que tienen este tipo de juegos, es que están enfocados a usuarios demasiado pequeños, tan pequeños que ni siquiera tienen consola. Quizá el único que tenía bastante claro este concepto aunque no era un gran juego, fue la saga de CARMEN SANDIEGO.

Sony intenta ahora sacarle partido a los juegos educativos. Veamos si lo consigue.

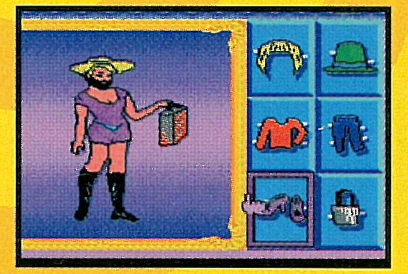


¡...CUANTAS COSAS!..

En el cartucho aparecen diferenciadas cuatro áreas. Se pueden seleccionar con un puntero en la pantalla de opciones. En cualquier momento de la partida puedes acceder a todos los menús disponibles.

VESTIDITOS

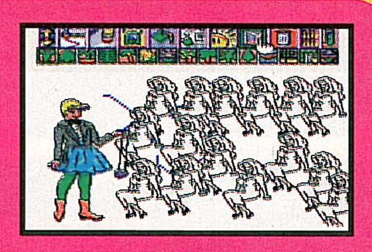
¿Será esta opción un detalle para las féminas que gustan de los videojuegos o, por el contrario, estará dedicada a los niños con extrañas preferencias hormonales?. Está opción está compuesta por una muñeca a la que le tendremos que cambiar sus vestidos, pelo, cara...



▲ *Fotografía de The Scope antes de cambiar de sexo.*

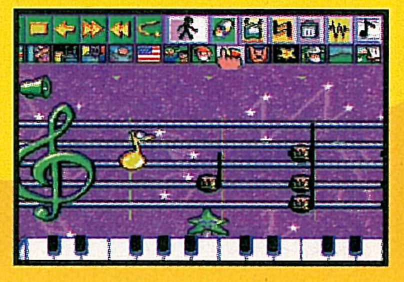
PINTA Y COLOREA

Siguiendo con la parte infantil del juego, nos encontramos con una réplica en pobre de los libritos para colorear. Lástima que por el precio del cartucho se puedan comprar cientos de librillos variados.



ORGANILLO

Un simple sistema musical capaz de componer canciones cortas con hasta tres notas. Cuenta también con unos agradables soniditos de animales y otros seres, y una selección de músicas pregrabadas.



MINI-JUEGOS

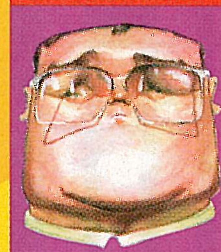
Dos juegos que no merecen la pena. Mouse Maze, es como PACMAN, pero con gatos y ratones, y LAZER es un matamarcianos.

COMENTARIO

THANATHOS

Este juego merecería llamarse Fun´N´ Desperdicio, porque jamás en mi vida había visto un conjunto tan deleznable y carente de sentido del ridículo. Ya no sólo el paquete de juegos es lamentable (el de vestir muñecas es todo un insulto a la inteligencia humana), sino que la realización técnica de cada uno de ellos parece indicar que estamos ante el primer videojuego programado y diseñado íntegramente por chimpancés (sin amaestrar, por supuesto). La verdad, si estos son los modelos de programas educativos que nos esperan para los próximos años, prefiero seguir siendo un burro toda mi vida. Así al menos no tendré que tragarme ladrillos como estos.

COMENTARIO



DE LUCAR

Cierto que este programa es para niños, pero... ¿qué fin tiene?, ¿apartarlos de las consolas?, ¿hacerles madurar en 35 segundos?, ¿torturarlos? Los creadores aseguran que la selección de 'juegos' tiene un objeto educativo (¿...?). Si miráis las pantallas, veréis que confunden lo formativo con lo deforme.

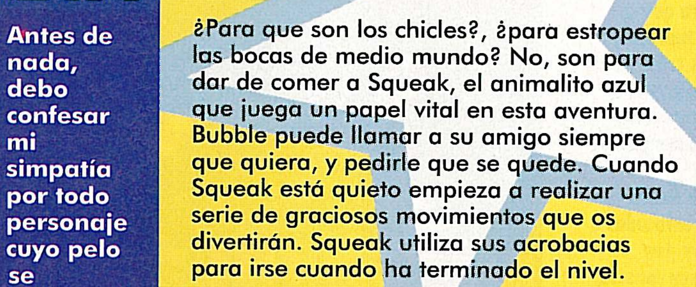
Más dulces que la novia de The Scope y más pequeños que The Punisher, por fin han llegado dos nuevos héroes al mundo de la Mega Drive, Bubble y Squeak. Bubble, el humanoide del grupo, tiene un cierto parecido con Charlie Brown, el simpático compañero de ese perro baboso llamado Snoopy. Squeak es un simpático personaje que ayudará a Bubble en la difícil misión que se les ha encomendado. Juntos tendrán que visitar todo tipo de mundos y de plataformas. Pero no es tan fácil como lo pintamos, ya veréis...

COMMENT

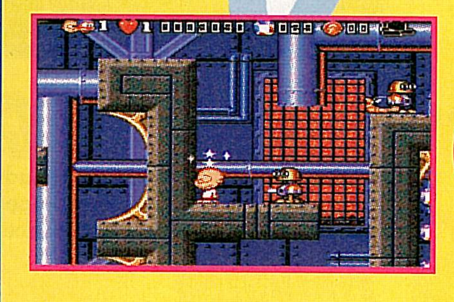
THE SCOPE

Antes de nada, debo confesar mi simpatía por todo personaje cuyo pelo se encuentre en franco retroceso. Quizás por ello, este pequeño héroe llamado Bubble y su polifacético compañero Squeak me ganaron enseguida para su causa. Este mastodóntico programa de plataformas tiene todas las virtudes para convencer a los aficionados al género: Muchas fases, dificultad media-alta, excelente diseño gráfico y una jugabilidad sin límites. Lo único que no me termina de convencer es la selección de melodías y los efectos sonoros, pero no son tan malos como para entorpecer la diversión y disfrute de este excelente título de la compañía Sunsoft.

UNA AYUDITA



¿Para que son los chicles?, ¿para estropear las bocas de medio mundo? No, son para dar de comer a Squeak, el animalito azul que juega un papel vital en esta aventura. Bubble puede llamar a su amigo siempre que quiera, y pedirle que se quede. Cuando Squeak está quieto empieza a realizar una serie de graciosos movimientos que os divertirán. Squeak utiliza sus acrobacias para irse cuando ha terminado el nivel.



ESTRELLAS EN SUS BOLSILLOS

A diferencia de otros héroes de las consolas, esta pareja no tiene armas que dejen KO a los enemigos. En vez de esto, Bubbles tiene un número ilimitado de estrellas que puede lanzar a los malos, pero Squeak sólo tiene armas cuando pasa por delante de una máquina de chicles. Un chicle le permite llevar a Bubble a cuestas, mientras mata enemigos.

Bubble and Squeak

▲ El hermano de De Lúcar y su consola esférica.

4 ¡Alerta, Pingüinos! Tendrás que dispararlos desde detrás o rechazarán tus estrellas con los bates de béisbol.

1 Una vez que tengas a Squeak subido en el ascensor de abajo, el botón le llevará a Bubble.

5 Por fin en casa. Nuestros dos amigos celebran el éxito del nivel con un caluroso abrazo.

3 Squeak no puede saltar, así que estas rampas permiten que Bubble se teletransporte al siguiente nivel.

◄ ¡Que forma de maltratar a su hermano!

2 Con Squeak colocado en el nivel alto, Bubble es libre de buscar gemas por las profundidades.

SUB JUEGO

Durante sus viajes, los dos amigos deben recoger objetos. Una vez que un nivel ha sido completado, la pareja aparecerá en las pantallas de bonus, en donde van subidos en un submarino. Tened cuidado con los pececitos pegajosos.

COMENTARIO

THE PUNISHER

Después de observar con detenimiento la demo de este cartucho, un sentimiento de tristeza me sobrevino, ¡otro juego de plataformas más!, pensé. Pero nada más lejos de la realidad, ya que después de unas cuantas partidas, me dí cuenta de que las plataformas no son más que un pretexto para este genial juego. Combinando elementos de otros juegos, nace BUBBLE AND SQUEAK, en el que guiaremos a un simpático mozalbete de nombre Bubble, a través de 45 niveles, que no no podrá atravesar sin ayuda de su amigo Squeak, una especie de "dino" con cara de muñeca repollo, y con una gran afición al chicle. El juego es divertido a más no poder, y lo suficiente variado y entretenido para durar bastante rato. Nunca encontré un juego que tuviera tanto yt con el que disfrutara en cantidad, sólo en cuatro megas...¡Un auténtico hallazgo del que me siento orgulloso!.

CUIDADO CON LA GOTA FRIA

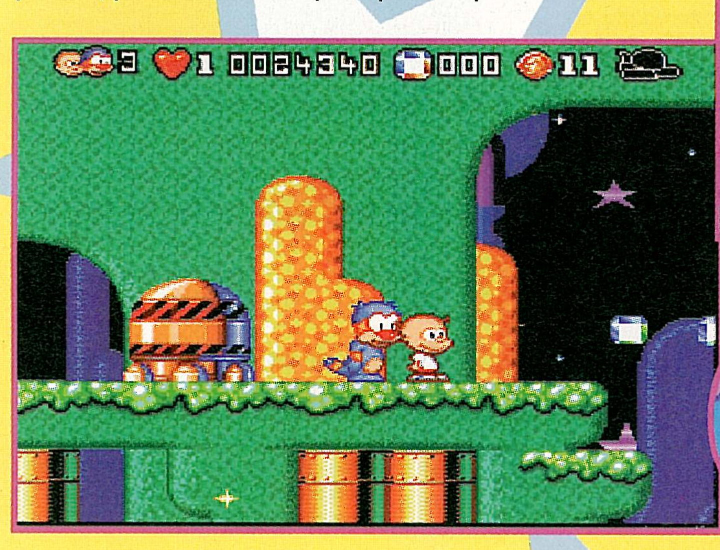
La ausencia de un contador de tiempo puede hacer pensar que es fácil. Pues no, se le ha dado un carácter bastante original con la pantalla del agua que sube sin parar, atemorizando a nuestros héroes.

▲ Esto sí que es abusar de los pequeños.

▲ Fijaos en el color del fondo. Parece el chocolate que hace la madre de The Scope.

ECOLOGIA

Repartidas por todos los niveles podremos encontrar una serie de cápsulas que contienen animalitos. Para liberarlos, nuestros amigos tendrán que recoger tantas gemas como puedan, para así lanzarlas y romper la cápsula.



GRAFICOS — 84
▲ Muchas animaciones en los sprites. Bien acabado.
▼ Los fondos son muy parecidos.

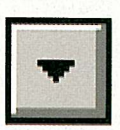
SONIDO — 70
▲ Alegres y dicharacheras músicas pueblan este juego por doquier.
▼ Las melodías no son muy variadas.

JUGABILIDAD — 89
▲ El método de control y el trabajo en equipo hacen que este cartucho sea altamente jugable.

DURACION — 87
▲ La gran cantidad de niveles a pesar de sus cuatro megas nos asegura horas de gozo.

CALIDAD/PRECIO — 92
▲ Decenas de niveles, bonus y un subjuego por el mismo precio de un cartucho normal.

GLOBAL — 92
Juego de plataformas con puzzles incluidos y con excelentes toques de originalidad.



1-2 JUGADORES | **24 MEGAS**

TIPO DE JUEGO
BEAT'M'UP

PRECIO EL QUE LES CONVENGA

POR ELECTRONIC ARTS/DELPHINE

DESDE ALGUN DIA

OPCIONES

CONTROL: JOY PAD
CONTINUACIONES: 3
NIVELES: 3
RESPUESTA: NORMALILLA
DIFICULTAD: ALTA

1ª PUNTUACION
Primera isla acabada

ORIGEN
Su intención era seguir los pasos de MK2 y SSF2, pero se queda a medio camino de la gloria.

PUNTUACION

OBJETIVO
Guía a Shaq a través del Reino de la Segunda Realidad, para evitar que el malvado Sett entre en el Mundo Real y lo conquiste.

SHAQ

Hace mucho tiempo que el mago Sett Ra gobierna sin problemas en su mundo paradimensional. Sin embargo, un malvado como él no podía estar satisfecho con tanta tranquilidad, por lo que decidió añadir la Tierra a su colección de propiedades. En su primer intento, hace ya varios siglos, Sett trató de conquistar el antiguo imperio egipcio para hacerse con su trono y, desde allí, apropiarse del resto del planeta. Sin embargo, el mago falló y se vio obligado a exiliarse en su mundo, avergonzado y rencoroso.
Un villano de verdad no se da nunca por vencido y, tras muchos años de tranquilidad, la amenaza de Sett ha vuelto. Las bestias han resurgido de las tinieblas y preparan la vuelta de su señor. Sólo Shaquille O'Neal, que recibe la noticia de la vuelta del malvado mientras se encuentra de viaje en Tokio, puede enfrentarse a ellos.

▲ *Por supuesto que puedo darle fuego.*

▲ *¡Qué cosa más rara le ha crecido en la entrepierna!*

▲ *The Scope lanzando la peineta de su abuela.*

MODO ATAQUE

Aparte del Story Mode, el cartucho también se puede jugar en Duel o en Torneo. Duel es el modo *standard one on one* , donde puedes practicar tus golpes contra contrincantes más o menos asequibles. En el modo Torneo hay ocho personajes que luchan hasta la saciedad; al final, gana el mejor, como siempre.

TOURNAMENT
CHOOSE YOUR CHAMPION
1 Shaq — Nezu 5
2 Beast — Rajah 6
3 Sett — Colonel 7
4 Voodoo — 8

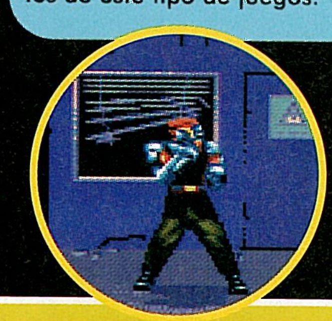
FURIOSO

Si eres de tendencias algo perversas, puedes intentar que tus contrincantes se enfaden. Si lo consigues, tus rivales lucharán sin sentido y cometerán muchas faltas en sus ataques. En el modo Fury, el personaje puede atacar con más velocidad pero con menos acierto. Sin embargo, debes tener cuidado al utilizarlo, ya que tu furia puede volverse contra tí.

¡Vamos a freir unos choricitos de cantimpalo y unas morcillitas!

Así se pone de colorado The Elf cuando se hace pipí en la cama.

FU



COMENTARIO

THE PUNISHER

Aunque en un principio me pareció ridícula la idea de que Shaquille O'Neal protagonizara un juego de lucha, después de ver involucrada en el proyecto a una compañía de prestigio como Delphine, mi opinión cambió. Alguien que ha programado maravillas como ANOTHER WORLD y FLASHBACK no podía meter la pata.
La verdad es que **SHAQ FU** es, posiblemente, el juego de lucha con mejor animación que ha llegado a nuestras manos. Por desgracia, la utilización de la técnica del Rotoscoping limita mucho el tamaño de los personajes. Las figuras son demasiado pequeñas para este tipo de juegos y, además, las magias también son algo sosas.
Dejando al margen estos pequeños detalles, este beat'm'up es bastante superior a otros como ART OF FIGHTING o el sobrevalorado ETERNAL CHAMPIONS.
SHAQ FU es un cartucho divertido y bien hecho que hará las delicias de los amantes de este tipo de juegos.

TRES ISLAS

Shaq debe cumplir una misión muy complicada (aunque el preferiría jugar el partido que tenía previsto en Tokio). La estrella del baloncesto tiene que visitar el Segundo Mundo que contiene tres islas, cada una dividida en niveles diferentes (encontrará desde un templo a una mina y viajará desde Wasteland a Gargoyle's peak). Shaq tiene que acabar con todos los contrincantes antes de cruzar el puente a otros niveles.

COMENTARIO

DE LUCAR

Cuando me enteré de que Shaq iba a protagonizar un juego de lucha, la idea me olió a mal. Lo típico: un chico se hace famoso de la noche al día y empieza a contar sus memorias (el Cojo Manteca), a grabar discos (el *Dioni*) o, incluso, dan su nombre a un videojuego (BUTRAGUEÑO, de Spectrum). Por suerte, la cosa no ha sido tan grave. SHAQ FU, sin ser un programa glorioso, puede considerarse como un cartucho válido y con aspectos brillantes. Entre lo más desctacado está la animación de los personajes, en la que se aprecia la sabia mano de Delphine y que, sin duda, es de las mejores vistas en un juego de lucha. Es una lástima que estas bondades gráficas se vean disminuidas por el minúsculo tamaño de los personajes. La jugabilidad es más aceptable y resulta bastante entretenido, pero en absoluto comparable a SSF y MK2. De todos modos, el resultado ha sido mucho mejor de lo que esperaba.

EL BUEN HACER DE DELPHINE

Eran tan conocidos y respetados por su genial FLASHBACK, que la casa francesa pensó que ya era el momento de cambiar y el resultado es este beat'em up. **Delphine** ha utilizado una versión avanzada de la técnica de Rotoscoping para digitalizar los personajes y dotarles de características casi reales.

▲ *Así se insinúa la novia de The Scope al resto de redactores de la revista.*

▲ *Como los mejores partidos del Madrid y Barcelona.*

▲ *La forma de moquear de este individuo es escandalosa.*

▲ *Como se descuide Shaq va a recibir un golpe en... bueno, en salva sea la parte.*

GRAFICOS — 85

▲Espectaculares animaciones de los *sprites* y unos fondos de lujo.
▼Los personajes son excesivamente pequeños y no demasiado atractivos.

SONIDO — 83

▲Una buena mezcla de música tecno con influencias del estrepitoso bakalao.
▼Los efectos de sonido de las luchas son bastante flojillos.

JUGABILIDAD — 79

▲Movimientos rápidos y muy fluidos.
▼Los controles son demasiado complicados y las magias salen sólo cuando quieren

DURACION — 80

▲La mezcla de lucha con algunos elementos de aventura resulta muy interesante.
▼Los ataques especiales son pocos y realmente sosos.

CALIDAD/PRECIO — 75

▲Un buen juego, con bastantes horas de diversión que ofrecer.
▼No llega a la espectacularidad de los otros cartuchos de este estilo.

GLOBAL — 79

Este podía haber sido uno de los grandes entre los juegos de lucha, pero sus minúsculos *sprites* y algunos fallos en la jugabilidad, han arruinado lo que podría haberse convertido en un clásico.

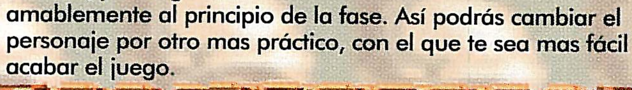
THE PIRATES OF DARK WATER

Basado en la serie Piratas de Aguas Tenebrosas, PIRATES OF THE DARK WATER, es un juego de plataformas donde podremos llevar a tres personajes diferentes.

El malvado Gunk, Dark Water, esta acabando con todas las buenas gentes del país. La única defensa contra él es encontrar los tesoros de Rule. Por desgracia, las gemas que forman este preciado tesoro han desaparecido del lugar en donde estaban ocultas, y por si esto fuera poco, un malvado pirata, Bloth, también quiere las joyas, pero para su uso personal.

NIDDLER

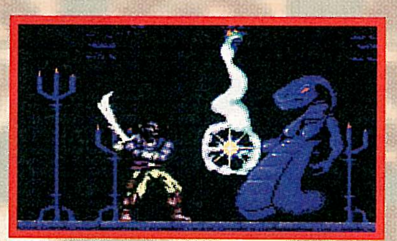
¿Un pajarraco-mono? Pues sí, he aquí un exótico cruce entre un gorrión y un orangután. Niddler es tu guía por este extraño mundo. Podrás llamarlo siempre que te encuentras en una situación confusa, y él te guiara amablemente al principio de la fase. Así podrás cambiar el personaje por otro mas práctico, con el que te sea mas fácil acabar el juego.



COMENTARIO

R. DREAMER

Los que disfrutaron con la serie de televisión sentirán una terrible decepción ante este cartucho. La intro y la caracterización de los tres protagonistas y el fondo de los escenarios parecen ser el inicio de un juego prometedor, pero la jugabilidad no se encuentra a la altura de cualquier producción que apueste por las plataformas. La dificultad está descompensada entre los niveles y los programadores han hecho de una buena idea original un juego que no satisface.



▲ *Los hombres con clase tienen esta cara de felicidad por la mañana porque utilizan la almohada Asi-kitanga Pillow.*

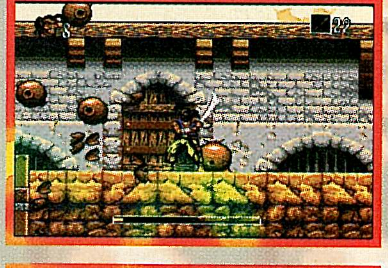
COMENTARIO

NEMESIS

Pese a estar basado en una popular serie, PIRATES OF DARK WATER no pasa de ser otro de los mediocres juego de plataformas que aterrizan en la Mega Drive. Los gráficos son sosos, se ha omitido toda referencia musical a la serie y el nivel de dificultad es para estúpidos. No, mejor dicho, el estúpido es el que se ha encargado de la producción, que está condenado al cuarto oscuro.

LOS TRES BUCANEROS

Para completar cualquier de los niveles del juego, necesitarás un personaje en concreto. Por ello deberás elegir al más apropiado para cada momento. Cada uno de ellos tiene sus habilidades individuales. Ren es un chico para todo; Tula es mas ágil, pero con menos energía, y Loz es el mas lento, pero fuerte como un toro. En una elección correcta está el secreto de este juego.



1-2 JUGADORES

16 MEGAS

TIPO DE JUEGO
BEAT 'EM UP

PRECIO JUSTO

POR ACCOLADE/PF MAGIC

DESDE EL CARIBE

OPCIONES

CONTROL: JOY PAD
CONTINUACIONES: 5
NIVELES: 3
RESPUESTA: BUENA
DIFICULTAD: MEDIA

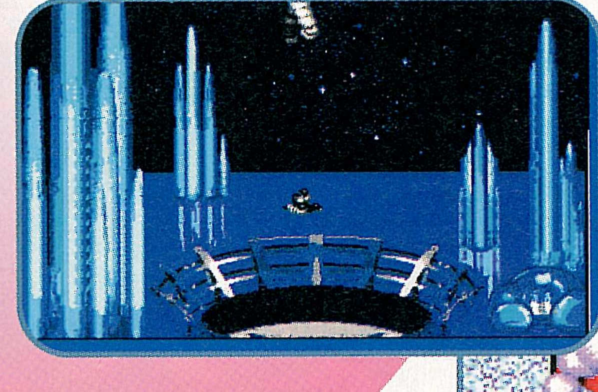
1° PUNTUACION
ELIMINAMOS A LOS 9 PRIMEROS ENEMIGOS

ORIGEN
BALLZ es una variante completamente original de los juegos de lucha para Mega Drive.

PUNTUACION
ORIGINALIDAD
REFLEJOS
ADICCION
ACCION
ESTRATEGIA

OBJETIVO
Acaba con los 12 oponentes reduciendo su barra de energía a cero y derrota a Jester el Arlequín en la confrontación final.

Todos sabemos lo fácil que es engañar a los sentidos. Sólo hay que echar una ojeada a esta redacción cuando entra el jefe por la puerta: cesan las risas, las batallas con bolas de papel, las conferen-cias con las novias y empiezan a arder los teclados y los capturadores de pantallas. Todo parece frenética actividad, pero sólo es apariencia. Algo similar ocurre en BALLZ, donde los personajes son conglomerados de esferas que, jugando con las 3D, se asemejan a cuerpos en movimiento. Esta técnica de animación pudimos verla en algunos enemigos finales de los juegos GUN'STAR HEROES o DYNAMITE HEADY, pero no con la espectacularidad, variedad y magnitud de este programa de Accolade. Para que os hagáis una idea: cada luchador cuenta con un repertorio de golpes con más de 15 posibilidades diferentes.



GOLPES DE RISA

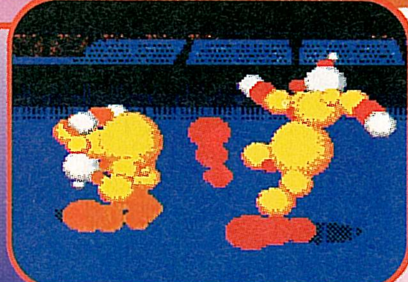
BALLZ está sembrado de momentos cómicos y será extraño que podamos contener la risa ante los geniales desplantes del rival o ante la originalidad de algunos de sus golpes especiales. Mostrar el trasero sensualmente, eructar sin reparos y otros malos modos, lejanos al noble arte de la lucha, son moneda habitual en cada combate. Humor y salvajismo se dan la mano con el único fin de divertirnos. Pocos juegos cuentan con un diseño tan gracioso.

▲ *Su forma de vestir es tan hortera como las camisas de The Punisher.*

BOOMER

Payaso por accidente, comparte con Chiquito de la Calzada su afición por los movimientos extraños.

GOLPES ESPECIALES
COMEDY KICK
PROPELLER DROP



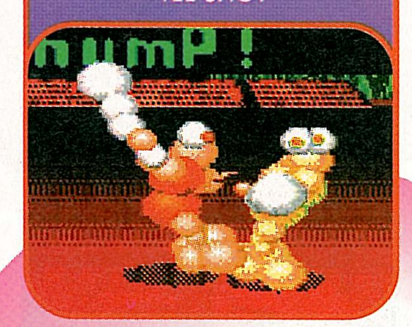
LUCHADORES E INVITADOS

Además de los ocho luchadores seleccionables, existen unos invitados de excepción: los Jefes Finales. Una avestruz, un dinosaurio, un canguro boxeador, un espectro que se transforma en tres seres diferentes (serpiente, escorpión y una especie de cabestro) y, por último, el dichoso Arlequín.
Variopintos y terriblemente duros.

KRONK

Pequeñito, pero matón. Su estaca ha sido probada por medio mundo y muy pocos han vivido para contarlo.

GOLPES ESPECIALES
BASEBALL BASH
TEE SHOT



TURBO

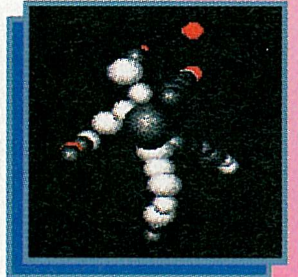
También conocido por Jorge. Se pasa todo el día corriendo de un lado para otro y es la estrella de un equipo de fútbol. Ojo con él.

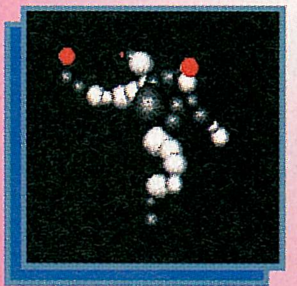
GOLPES ESPECIALES
BICYCLE KICK
CYCLONE BREATH

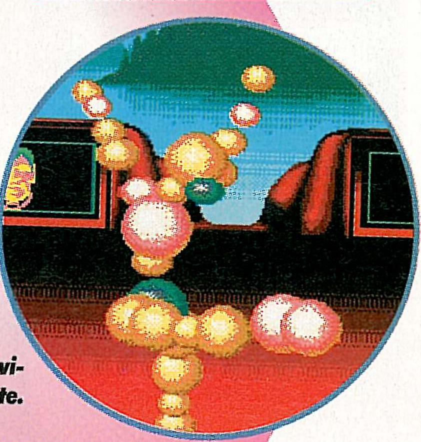
TSUNAMI

Su afición a las comidas opulentas y su fogoso carácter le llevaron al mundo de la lucha.

GOLPES ESPECIALES
PIN AND PUNCH
HAMMER THROW







Divine está mejor que un queso, de bola, evidentemente.

COMENTARIO

DE LUCAR

Con BALLZ, Accolade se ha vuelto a ganar mi apoyo y reconocimiento. Tras el susto sufrido con el *disimulador* futbolístico PELE, esta compañía se ha sacado de la manga un programa de lucha realmente original e innovador.
La técnica de animación a base de esferas en 3D, os sorprenderá por su realismo, claridad y, sobre todo, por la rapidez de movimientos. Pero lo que más destaca es que, además de jugable, todo está salpicado con importantes dosis de humor y espectacularidad.
Los puristas de los juegos de lucha pueden encontrarlo inferior a los clásicos SUPER SREET FIGHTER o MORTAL KOMBAT, pero los aficionados a la diversión sin sofisticaciones se lo pasarán como cosacos.

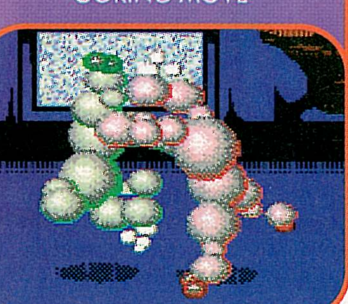
REPETICIONES IMPOSIBLES

Uno de los aspectos más espectaculares y destacables de **BALLZ** son, sin duda alguna, las repeticiones. Rotaciones, cámara lenta, efecto zoom con el que acercarnos o alejarnos de la acción y la posibilidad de elegir el ángulo de inclinación son algunas de las virtudes de esta opción. A diferencia de otros títulos, la repetición sólo puede disfrutarse tras ganar dos combates y es integra; es decir, de principio a fin y todos los combates. Una gozada.

CRUSHER

Este bichejo parecido a un rinoceronte es, en realidad, un ingeniero en paro en busca de su primer empleo.

GOLPES ESPECIALES
HEAD KICKING
GORING MOVE

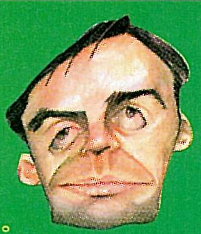


BRUISER

Pese a su aspecto fornido, se rumorea que es fruto de los anabolizantes y que no tiene ni media torta.

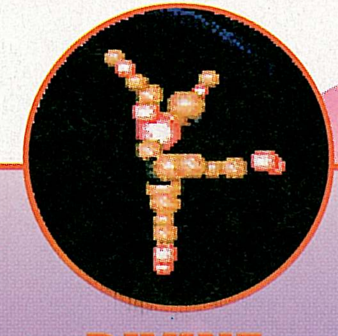
GOLPES ESPECIALES
TORNADO
HEADLOCK

COMENTARIO



MAVERICK

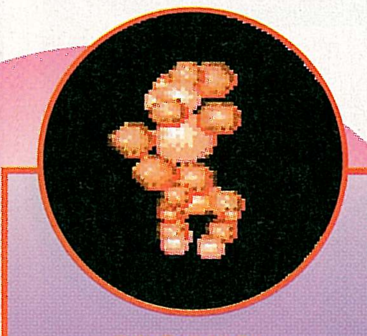
Señoras y señores, el último invento en lo que a juegos de lucha para consolas se refiere ya ha llegado a nuestras manos. Yo, a pesar de que tengo un especial odio hacia este género de los videojuegos, debo confesar que el programa que nos ocupa posee un *algo* especial que le hace diferente a los demás.
Este *algo* es, obviamente, el cuidadoso modo en que han sido trabajados los distintos personajes que aparecen a lo largo del cartucho, ya sean los enemigos o los distintos luchadores que puede seleccionar el jugador.
Esta característica, que nos resultará muy graciosa durante las primera partidas, más tarde hará que el juego comience a resultarnos pesado y falto de sentido. Este es, lógicamente, el riesgo que se corre al realizar este tipo de programas.
Si se quiere triunfar hay que arriegar, pero, sin embargo, creo que los programadores de BALLZ se merecen un pequeño tironcillo de orejas.



DIVINE

El ballet le ha proporcionado una elasticidad de fábula. Si sabes manejarla, no habrá rival que se te resista.

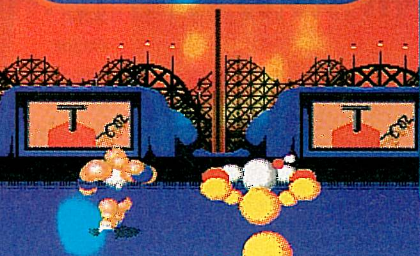
GOLPES ESPECIALES
BOTTOM SPANK
LIFT AND DROP



YOKO

Primo cercano de Chip & Ce, es un gran luchador y no se anda por las ramas. Puede dar lecciones a más de uno.

GOLPES ESPECIALES
SCREWDRIVER
BONGO DRUMS



GRAFICOS — 86

▲El 3D utilizado es de lo más efectivo y los gráficos se mueven de maravilla.
▼Los fondos están extremadamente vacíos.

SONIDO — 87

▲Decenas de hilarantes, voces tan extrañas como divertidas añaden credibilidad a los personajes.

JUGABILIDAD — 86

▲Los cachondos ataques de los enemigos y su increíble velocidad hacen que el juego sea espectacular y divertido.
▼Algunos movimientos no acaban de convencer.

DURACION — 86

▲Jugar dos a la vez es, posiblemente, lo mejor del juego.
▼En la opción de un jugador los enemigos son demasiado previsibles.

CALIDAD/PRECIO — 89

▲Los amantes de los juegos de lucha que estén hartos de que todos los títulos de este género sean inguales, tienen aquí un claro ejemplo de originalidad.

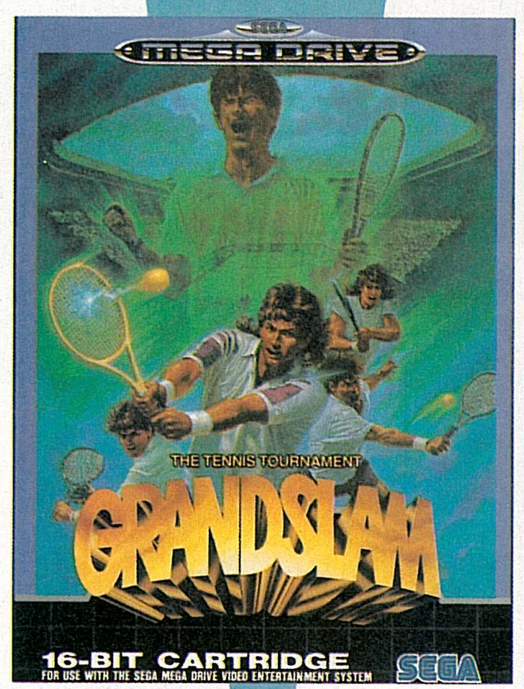
GLOBAL — 88

Por suerte alguien, en algún lugar, se ha estrujado las neuronas para crear este demencial, surrealista y maravilloso juego llamado BALLZ.

¡ESTA SUSCRIPCION TE DA MUCHO JUEGO!

Suscríbete a Mega Sega por sólo 4200 pts. y tendrás en tu casa la mejor información sobre el mundo de las consolas y videojuegos SEGA además de un CARTUCHO DE LUJO

GRANDSLAM
MEGA DRIVE

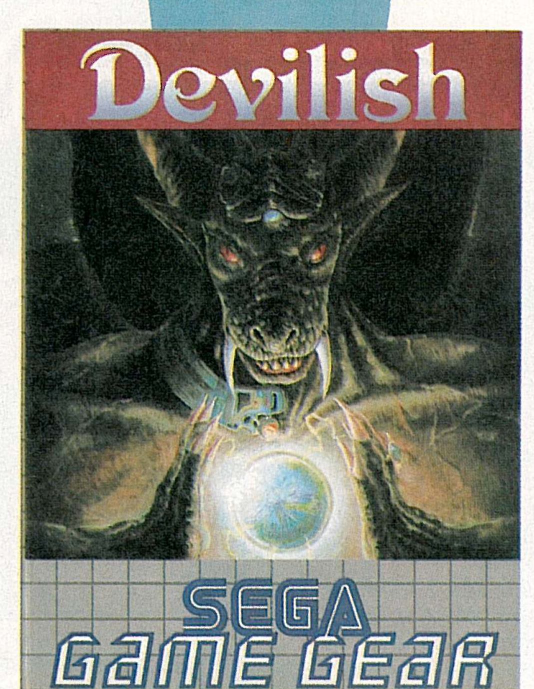


GRANDSLAM
La mejor simulación de Tenis creada para la Mega Drive. Compite en hierba, tierra batida o pista cubierta contra los mejores tenistas del mundo, sólo o formando dobles con un amigo.

87%

NEMESIS

DEVILISH
GAME GEAR

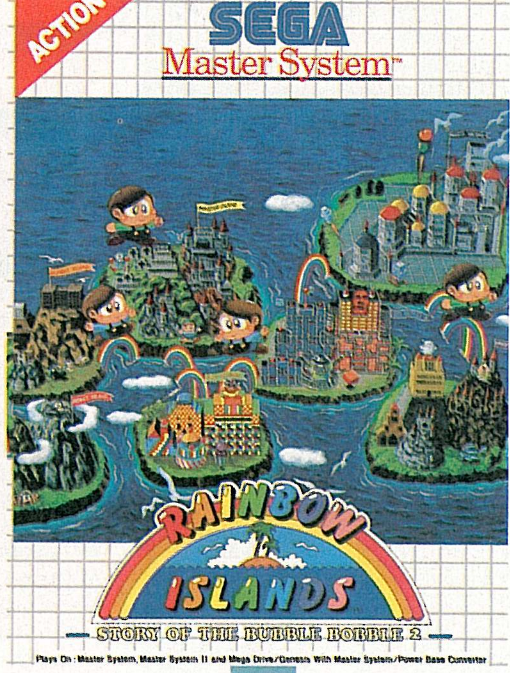


DEVILISH
Es el primer juego que combina con una absoluta perfección dos géneros: el arcade y los ladrillos (arkanoid). Original, bien hecho y, sobre todo, tremendamente divertido.

85%

J.L. SKYWALKER

RAINBOW ISLAND
MASTER SYSTEM



RAINBOW ISLAND
El gran clásico recreativo de Taito ha sido convertido a la perfección para Master: 16 colores, multitud de fases y la jugabilidad de todo un clásico.

84%

THE ELF

Rellena este cupón y envíalo a:
Ediciones Mensuales S.A. Revista Mega Sega, departamento de suscripciones C/ O'Donnell nº12- 28009 Madrid

Marca con una cruz el juego que prefieres de regalo

- ❑ Grandslam (Mega Drive)
- ❑ Devilish (Game Gear)
- ❑ Rainbow Island (Master System)

...bién puedes suscribirte llamando al teléfono: (91) 4 31 38 33 de 9,30h a 14,00h y de 16,00h a 18,30h

Nombre y Apellidos: .... Edad ....
Dirección: .... C.P. ....
Población: .... Provincia .... Teléfono: ....

FORMA DE PAGO

- ❑ Cheque/Talón a nombre de Ediciones Mensuales, S.A.
- ❑ Giro postal núm. .... de fecha ....
- ❑ VISA: Tarjeta nº
- ❑ AMERICAN EXPRESS: Tarjeta nº

Fecha de caducidad de la tarjeta .... Firma:
Nombre del titular, si es distinto ....

1-4 JUGADORES

8 MEGAS

GENERO: DEPORTIVO

PRECIO: UNA PASTA

POR: EA

DESDE: SEPTIEMBRE

OPCIONES

CONTROL: JOY PAD
CONTINUACIONES: BATERIA
NIVELES: 1
RESPUESTA: POBRE
DIFICULTAD: ALTA

1 PUNTUACION

Segunda ronda

ORIGEN

Programado por Hi-Score Productions como una parte del catálogo de EA Sports.

PUNTUACION

ORIGINALIDAD · REFLEJOS · ADICCION · ACCION · ESTRATEGIA

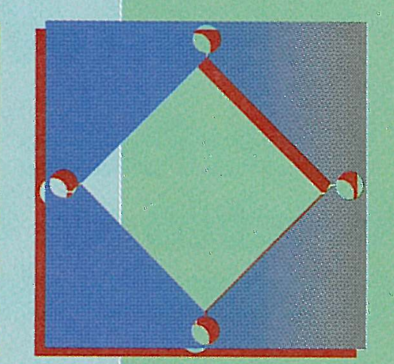
OBJETIVO

Mete la bota dentro de la pista y pégala tan fuerte como puedas para eliminar rivales.

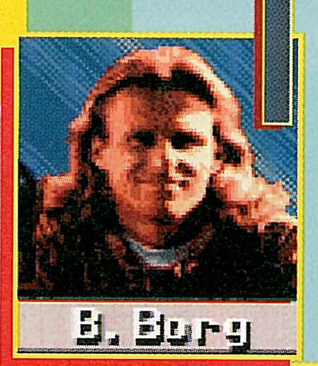
Por la letra T comienza la palabra tenacidad. Esta letra también inicia triunfo. La T es también la primera letra de tarugo, tonel, trípode, tonto o triquinosis.

Pero en el mundo de los videojuegos, la T es la letra inicial de Tenis, un estupendo juego inventado por la realeza y que ahora mismo es un cúmulo de éxitos para los españoles. Sergi volvió a ganar Roland Garros, junto con la campeona Arantxa, que también lo hizo en EE. UU., y Conchita barrió en Wimbledon. Por eso no esta de más un juego de tenis para hacer que nuestra atlética juventud se interese por este deporte.

EXHIBITION
BORG 0
RIOS 0



INTERN... TOUR



Electronic Arts debuta en el mundo del tenis después de ser una de las líderes en el el fútbol americano, hockey, fútbol y baloncesto, gracias a las diferentes versiones de JOHN MADDEN y NHL HOCKEY, FIFA INTERNATIONAL SOCCER y el juego que reúne a los dos finalistas de la NBA de cada temporada. En esta ocasión el grupo programador ha sido HI-SCORE, y el resultado logrado no hace predecir una nueva saga entorno al deporte de la raqueta. El principal problema es la limitada jugabilidad del programa, que no logra compensarse con las digitalizaciones de los diferentes torneos, y de algunos tenistas reales. Un borrón en el intachable currículum de la compañía líder en los videojuegos deportivos. Esperemos que esto sea sólo un desliz sin importancia de Electronic Arts.

It is warm and breezy today in Melbourne, Australia. Great tennis weather.
If Björn Borg doesn't have an answer for Patrick McEnroe's net play there could be an upset.

▲ Te va a dar un tirón que te vas a enterar.

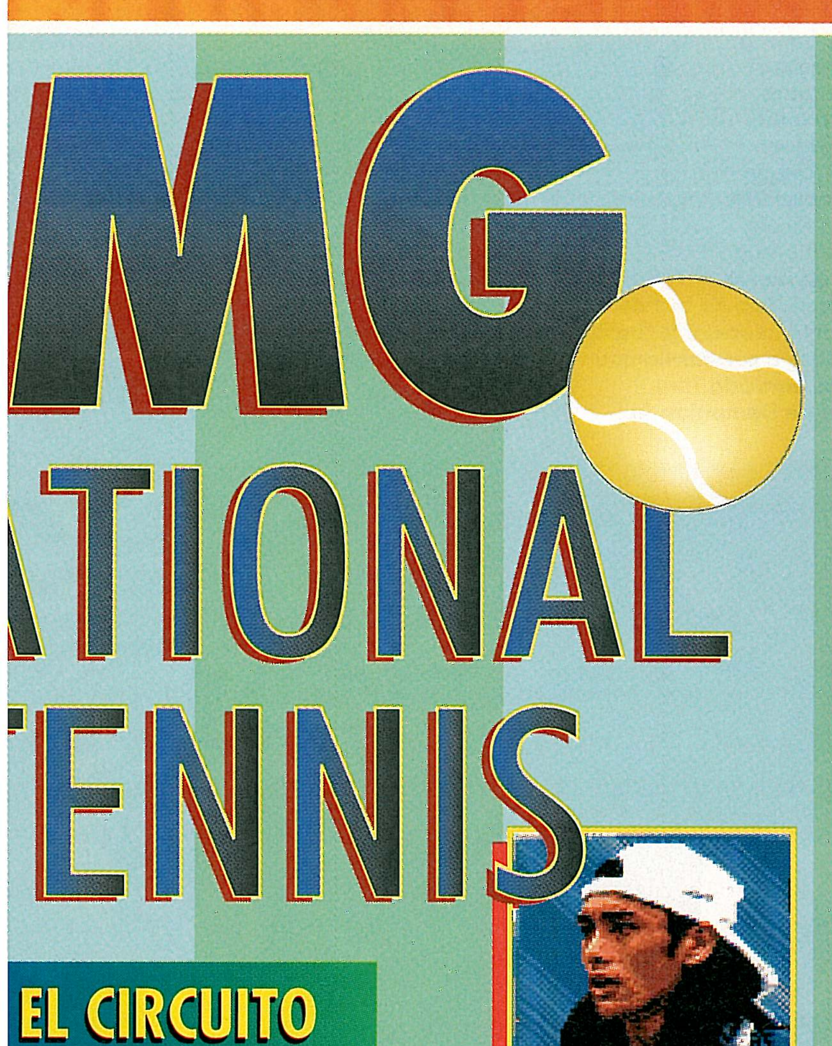
GOLPES GANADORES

El tenis se juega mediante una secuencia de golpes y contragolpes. Cada jugador intenta forzar el error del contrario. El tipo de golpe utilizado depende de la colocación y de la situación. En este programa puedes elegir entre seis tipos de golpes según aprietes las teclas A, B o C.

A (bolas) DEJADA
A (apretado) GLOBO
La dejada forzará a tu oponente a que se acerque a la red, y el globo hará que la pelota pase por encima de su cabeza sin que tenga ninguna oportunidad de alcanzarla.

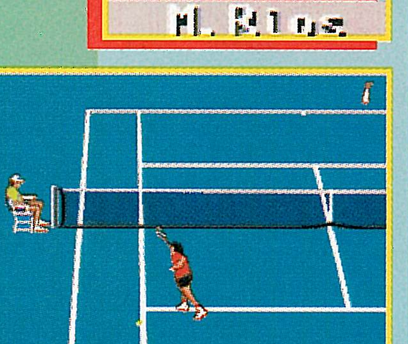
B (bolas) PROFUNDA SUAVE
B (apretado) PROFUNDA FUERTE
Las bolas profundas se tiran ajustadas a la línea del fondo. Son difíciles de devolver, ya que fuerzan mucho la postura del golpe. Cuanto más fuerte se pega el gople, más fácil es que se te escape.

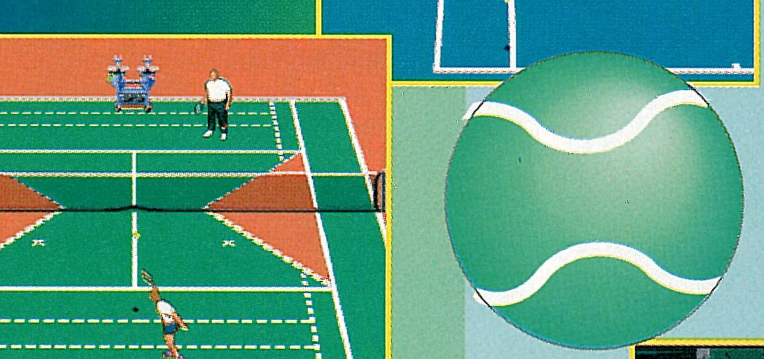
C (bolas) LIFTADA SUAVE
C (apretada) LIFTADA FUERTE
El liftado es un golpe que si se hace bien despista totalmente al contrario, ya que el bote es bastante difícil de controlar, y la pérdida de control es frecuente.



EL CIRCUITO

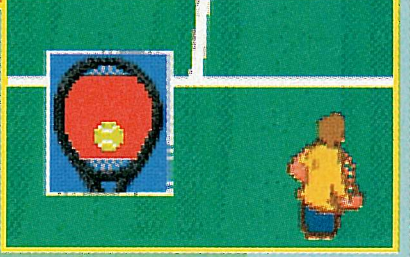
Tienes 32 jugadores para elegir. La mayoría son ases del tenis de hace unos pocos años como 'Big Mac' McEnroe, Bjorn Borg o Vitas Gerulaitis. Sin embargo, te será difícil encontrar un jugador famoso del presente aparte del francés Henri Laconte o alguna mujer. Cada uno de los 32 tiene sus características especiales, que irán mejor en algunas pistas.



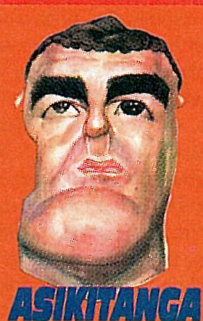


▲Fabrica una pista casera cortando por la línea discontinua.

La señal de prohibido car. Rara, ¿no?



COMMENT



ASIKITANGA

EA tenis no tiene nada que ver con el resto de los juegos deportivos que han salido en las últimas fechas. ¿Dónde están las mujeres? ¿Dónde están las tablas estadísticas que nos dicen quien esta en tal o cual posición? Los programadores tenían que haberse dado cuenta de estos detalles que, sin tener mucha importancia, sí se echan de menos. Otros aspectos del juego que conciernen a los jugadores han sido descuidados. Cuando te pones a jugar contra los más fáciles no puedes dejar de darte cuenta de que los jugadores no sólo están bajos de forma, sino que ni siquiera van a por la bola; en cuanto a los más difíciles, terminan por aburrirte ante su insistente juego de red. Siento decir que hay juegos alternativos como Pete Sampras que son mas divertidos, y Davis Cup Tour que son mas realístas. EA Tennis, con un patético sonido, y unos movimientos propios de zombies, debería ser relegado a la pista 14 de cualquier club de tenis de la estepa manchega.

TODAS LAS PISTAS

Hay de tierra, de cemento, de hierba o incluso una pista cubierta. Cada una afecta de una manera al bote o la velocidad de la bola. Es natural que los jugadores tengan preferencia por una superficie u otra. Los 12 torneos cubren todas las superficies.

GRAFICOS
69
▲ Sprites pequeños pero bien dibujados.
▼ Las pistas sosas y la animación, nada del otro jueves.

SONIDO
67
▲ Los golpes suenan bien. La músicas son de Rob Hubbard.
▼ Las voces suenan peor que un coro de abuelos con tos.

JUGABILIDAD
64
▲ Es más estratégico que de reflejos
▼ Ejecución pobre. Jugar llega a ser frustrante.

DURACION
57
▲ El tipo de juego implica una duración considerable, y más con la opción para cuatro.
▼ Es un palazo de juego.

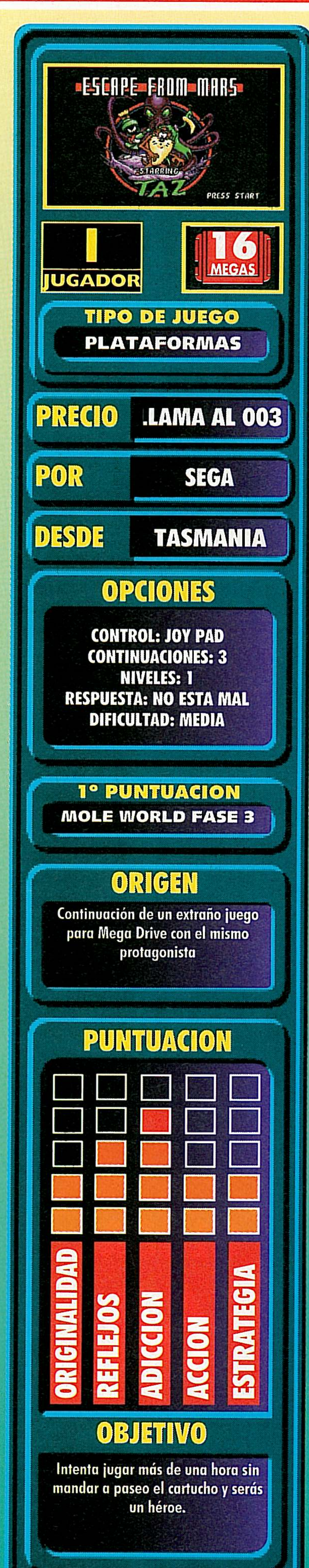
CALIDAD/PRECIO
64
▼ Para jugar cuatro has de hacerte con el Multi-tap. Cómprate el Pete Sampras que es mejor y ya lo lleva.

GLOBAL
64

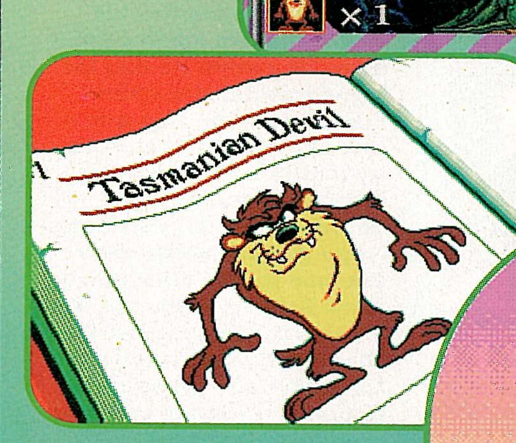
La nula jugabilidad y el borracho afónico que pone la voz han arruinado lo que pudo ser un buen juego. Pena.

TAZ

ESCAPE FR



El dueño del Zoo de Marte no era un hombre muy feliz. Estaba en la ruina. El *dalek* estaba resfriado, *cyberman* tenia conjuntivitis, y el *hombre pájaro* tenia un ala rota. La gente ya no visitaba el Zoo, y optaban por la desesperada e única opción de irse al cine a ver una aburrida película como *Los invasores de la Tierra*. Había que hacer algo; había que encontrar una nueva atracción. El dueño echó un vistazo al libro de bichos raros de la Tierra. Vió un ser bastante interesante, bajito, con los saltones, y que llevaba la casa a cuestas llamado Tortuga, pero el *quark* era bastante parecido. De repente vio algo en el apartado de Demonios de Tazmania. Tenía que conseguir uno, y de Marte no podría escasarse.



▲ ¡Vaya pinta tiene la ex novia de The Elf!

COMENTARIO

DE LUCAR

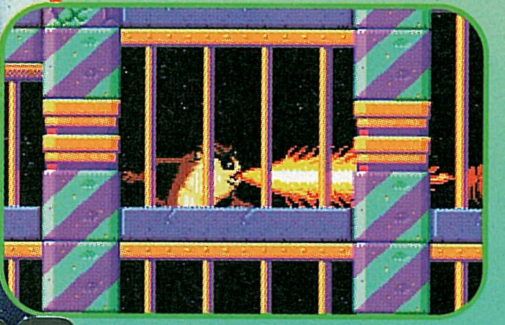
Esta entrega mejora a su antecesora, cosa que no era nada difícil. La principal virtud del programa es la variedad en el desarrollo. Otras cosas salvables pueden ser el tratamiento gráfico de algunos escenarios, la originalidad de varios enemigos y la presencia de otros personajes de dibujos animados. La dificultad, la escasez de opciones y la incontrolabilidad de Taz en movimiento son las causas por las que podría llegar a enfrentarme al programador y a sus 20 hermanos. Sólo para tipos con nervios de acero.

POR ESO DAME, DAME

El ataque remolino de Taz tiene muchas aplicaciones, pero el caso es que es una maniobra de acercamiento y desintegración, aunque algunos marcianos necesitan más de un golpe para morir. También utiliza su torbellino para poder escalar paredes o incluso desafiar las leyes de la gravedad y volar por el techo. Finalmente, en áreas de paredes blandas nuestro amigo puede atravesarlas con un simple Ññññññ de su fulminante remolino.

DIFICIL DE TRAGAR

El método de análisis de Taz es el conocido aparato digestivo. En otras palabras, se come todo lo que encuentra. Llévale hacia objetos útiles como pasteles de energía o créditos, y aléjale de bombas o dinamita. También existen cajas de piedras y latas de gasolina que disparan misiles o producen llamaradas de fuego.



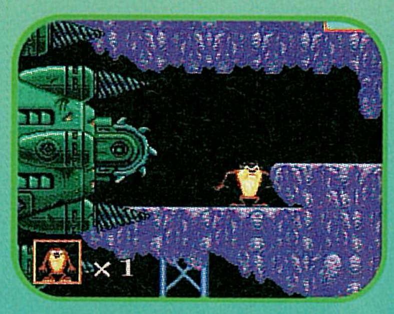
M MARS

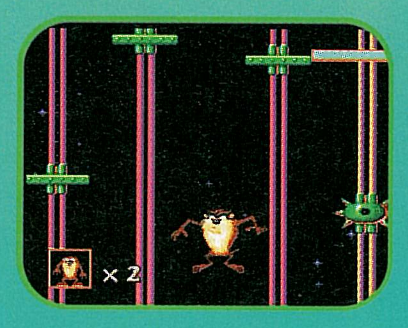
COMENTARIO

R. DREAMER

El monstruo de Tazmania se ha vuelto a escapar y viene con ganas de dar guerra. Sus remolinos causan estragos entre sus adversarios. Una de las bazas de este cartucho es la desbordante simpatía que irradia la estrella de Warner. Los gráficos siguen siendo impactantes, con impresionantes jefes de final de fase. Técnicamente nos encontramos ante un cartucho casi pefecto para Mega Drive. En cuanto a la jugabilidad, eso es arena de otro costal. A los creadores se les ha ido la olla en algunos niveles y jefes. En resumen, buena presentación para un cartucho que supondrá un quebradero de cabeza para los consoleros de los 16 bits de Sega.

▼ *Taz fue ingeniero y constructor del Eurotúnel.*





¡BEBEME!

Taz puede encontrar una serie de brebajes en sus largos viajes. Estos pueden alterar su tamaño por un corto periodo de tiempo. Un Taz pequeño no puede recoger objetos o matar a enemigos, pero puede meterse por sitios por donde normalmente no cabe.

GRAFICOS — 86

▲ El aspecto gráfico, en general, es bastante cachondo.
▼ El scroll y algunos decorados son tercermundistas.

SONIDO — 71

▲ Las músicas, al estilo Tex Avery, dan un aire estilo años 60.
▼ Estamos en los noventa.

JUGABILIDAD — 70

▲ Algunas fases son entretenidas.
▼ El resto son absolutamente injugables.

DURACION — 70

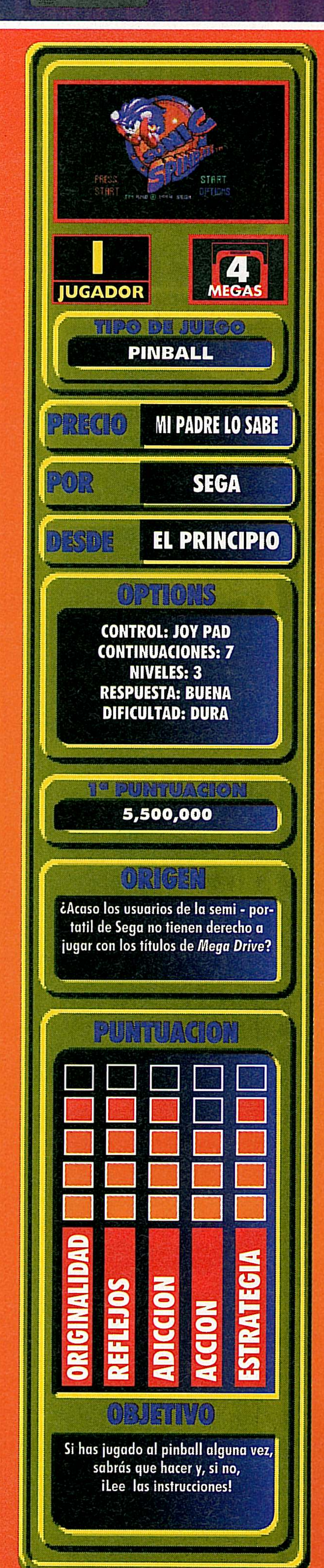
▲ Te llevará mucho tiempo terminar con Tazmania…
▼ …si no destrozas el cartucho antes a martillazos.

CALIDAD/PRECIO — 70

▼ Hay centenares de juegos de plataformas mejores y mas baratos que este. ¿Comprendes?

GLOBAL — 70

Mejor, en algunos aspectos, que la primera parte. Su alta dificultad hace que te canses muy pronto de él.

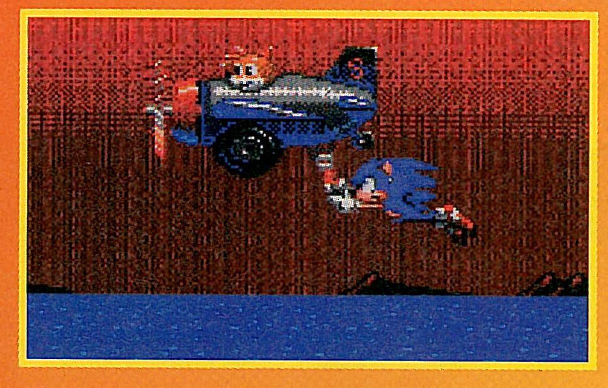


Tras un paso poco glorioso por *Mega Drive*, SONIC SPINBALL aterriza en los circuitos de *Game Gear* con un programa muy similar y con pocas mejoras técnicas. Gráficamente posee la calidad de todos los Sonic y las mesas tienen un diseño atractivo y brillante. Como pinball, resulta complejo en su estructura y, quizás por ello, su jugabilidad difiere bastante de la de este tipo de simuladores. El único lunar del programa es el escaso número de fases, por lo que puede resultar un tanto corto pese a la presencia de los jefes finales.

COMENTARIO

MAYERICK

SONIC, SONIC 2, SONIC 3, SONIC CHAOS, SONIC & KNUCKLES, SONIC SPINBALL y en un futuro muy cercano, además, SONIC TRIPLE TROUBLE. ¿No se dan cuenta? ¿Cómo es posible que los señores de Sega no tengan escrúpulos a la hora de exprimir la imagen de su supuestamente querida mascota hasta acabar con ella? ¿Cómo se entiende que nos vendan el mismo juego sin apenas innovaciones una vez tras otra? Peor tadavía: ¿a quién pretenden engañar cuando nos comen el tarro con un supuestamente revolucionario sistema de ensamblaje de cartuchos, que no sirve para nada y que, además, acaba con todos nuestros trabajados ahorros? Todo aquel que tenga respuestas razonables para cada una de estas preguntas, por favor, que me las cuente. Yo, todavía, no le encuentro explicación posible.



La tarifa más económica no incluye ni asiento.

A Sonic le gusta menos el agua que a The Scope.

MESAS DE BATALLA

Las cuatro mesas de juego que componen **SONIC SPINBALL**, son un calco a las de ***Mega Drive***, pero en miniatura. Nuestro objetivo será recolectar todas las gemas y anillos para enfrentarnos a Robotnik y sus cuatro engrendros mecánicos. Las fases de bonus cronometradas son sólo para los más hábiles.

LA BOLA ENTRO

Dirigir la bola –en este caso Sonic– requiere un buen conocimiento de las zonas del petaco. A diferencia de otros simuladores, también podremos ayudarnos con el direccional del mando y forzar un ligero cambio en la trayectoria de la bola.

SPINBALL

Sonic a punto de conocer su nota en matemáticas.

COMENTARIO

THE PUNISHER

Es de todos sabido, que en los juegos protagonizados por el puercoespin azul, las peores versiones siempre han sido las de *Game Gear*, ya que eran simples conversiones de los juegos en *Master*. Aun así, estos eran juegos bastantes dignos (salvo el nefasto SONIC CHAOS), pero tenían el fallo de todos los cartuchos de la saga: eran exactamente iguales.

Ahora nos llega una bocanada de aire fresco, su nombre es SONIC SPINBALL, y aunque el juego ya tuvo una versión en *Mega Drive*, por una vez, y sin que sirva de precedente, la entrega portátil supera con creces a su predecesora, ya que sus gráficos son exactamente iguales, el sonido es bastante espectacular, el deprimente scroll de la versión de 16 bits ha sido sustituido por uno más rápido y suave (aumentando así la jugabilidad), los tableros son completamente nuevos y mejor diseñados, la sonic-bola se mueve mejor y, lo mas importante, al igual que MICROMACHINES y DEVILISH, es un juego que, por su temática y realización, es ideal para una portátil.
Por fin, un gran Sonic.

GRAFICOS — 80

▲ Clavaditos a los de *Mega Drive*, y no es un farol.
▼ Los gráficos de *Mega Drive* no eran gran cosa. Ha heredado el scroll perrero de la versión de 16 bits.

SONIDO — 89

▲ Las musiquillas están bastante bien y van de maravilla al juego.

JUGABILIDAD — 86

▲ Rápido, adictivo y, cuando se le coge el truco, muy divertido.
▼ Las trayectorias de la Sonic-bola están bastante mal calculada (tienden siempre al mismo sitio).

DURACION — 83

▼ Pocos niveles y demasiado difíciles.

CALIDAD/PRECIO — 86

▲ Un buen juego, divertido, variado y bien hecho.

GLOBAL — 86

El juego ideal para una portátil; por una vez, vemos un cartucho de Sonic verdaderamente original.

CONSIGUE TODOS LOS JUEGOS QUE COMENTAMOS

Cada mes, en la sección Reviews examinamos, comentamos y puntuamos los juegos más actuales.

¿Quieres hacerte con ellos?

Regalaremos un sólo juego por cada Review. No puedes optar a todos los títulos, por ello, en el cupón, deberás marcar con una cruz el cartucho que más te gusta y así, si eres uno de los afortunados, recibirás el juego elegido.

NBA JAM

Manda tu cupón (no se aceptarán fotocopias) antes del 18 de Octubre si quieres optar a alguno de los premios.

Recorta y envía este cupón a:
Ediciones Mensuales S.A. Revista MEGA SEGA. C/ O´Donnell nº12 -28009 MADRID.
Indicando en una esquina del sobre JUEGOS REVIEW.

- [ ] EARTHWORM JIM — Mega Drive
- [ ] BUBSY 2 — Mega Drive
- [ ] SHAQ FU — Mega Drive
- [ ] BALLZ — Mega Drive
- [ ] SONIC SPINBALL — Game Gear

Mega SEGA

Nombre:

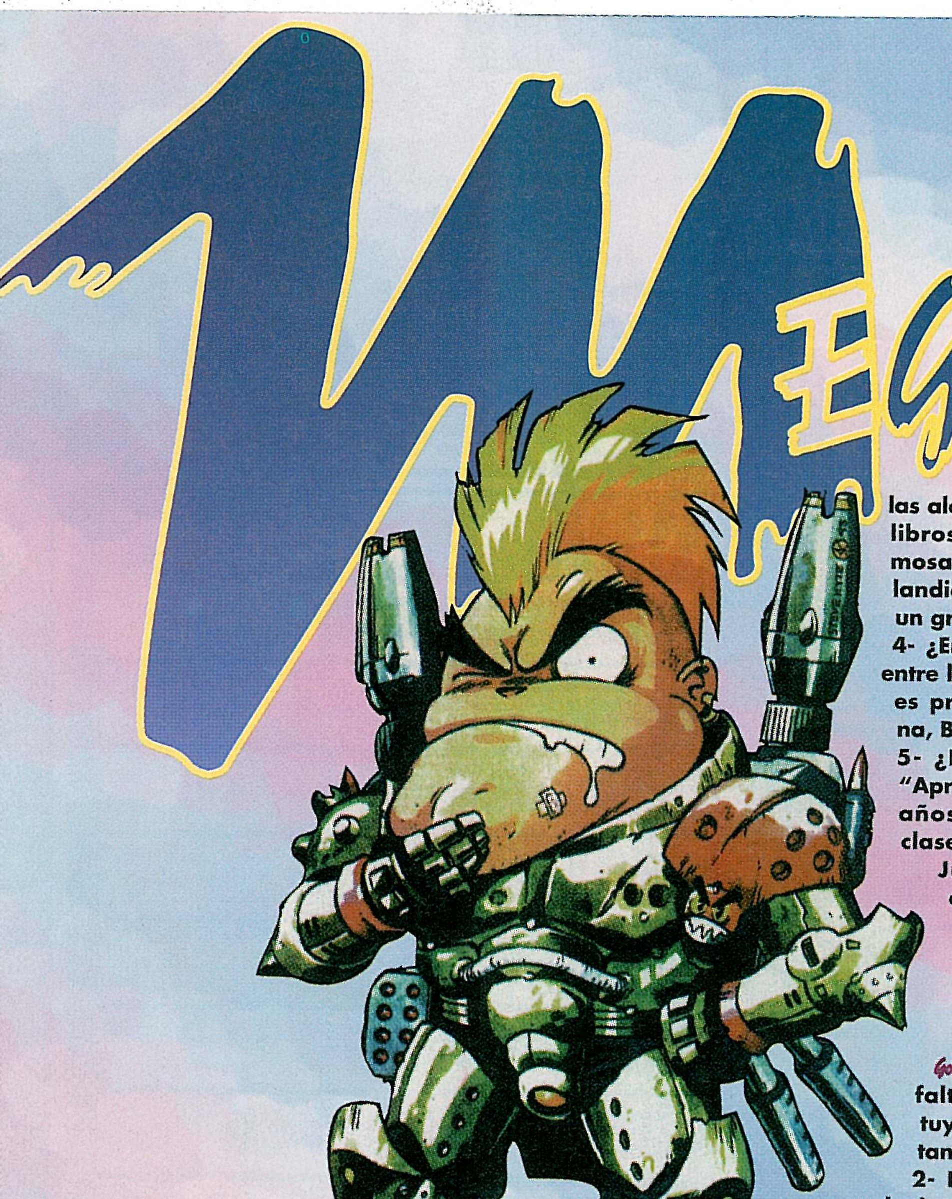
Apellidos:

Dirección:

Población:
Provincia:
Teléfono:
C.P. **Edad:**
Modelo de consola:

TOP 10
MEGA DRIVE
1 MORTAL KOMBAT II (ACCLAIM)
2 SUPER STREET FIGHTER II (CAPCOM)
3 SONIC 3 (SEGA)
4 MORTAL KOMBAT (ACCLAIM)
5 NBA JAM (ACCLAIM)
6 DRAGON BALL Z (BANDAI)
7 SENSIBLE SOCCER (SONY IMAGESOFT)
8 ALADDIN (SEGA)
9 STREETS OF RAGE 3 (SEGA)
10 EA SOCCER (ELECTRONIC ARTS)
MEGA CD
1 SONIC CD (SEGA)
2 THUNDERHAWK (CORE DESIGN)
3 SILPHEED (SEGA)
4 REBEL ASSAULT (JVC)
5 BATMAN RETURNS (SEGA)
6 BATTLECORPS (SEGA)
7 FINAL FIGHT CD (CAPCOM)
8 MORTAL KOMBAT CD (ACCLAIM)
9 DRACULA UNLEASHED (SEGA)
10 DRAGON'S LAIR (READY SOFT)
6 ESTRELLAS
NEMESIS STRIDER
DE LUCAR ALADDIN
ASIKYTANGA GHOSTBUSTERS
J.L. SKYWALKER THUNDERHAWK
THE SCOPE SILPHEED
R. DREAMER YUMEMI MISTERY MANSION
MASTER SYSTEM
1 ALADDIN (SEGA)
2 MICROMACHINES (CODEMASTERS)
3 ROAD RASH (ELECTRONIC ARTS)
GAME GEAR
1 SENSIBLE SOCCER (SONY IMAGESOFT)
2 DR. ROBOTNIK'S MEAN BEAM MACHINE (SEGA)
3 MORTAL KOMBAT (ACCLAIM)

MEGA GOLFO



BERTÍN, NUESTRO ÍDOLO

Hola Megagolfo: Espero que tu minúsculo cerebro esté capacitado para responder a las preguntas que te voy a hacer:

1- ¿Tienes novia? Si quieres, te presento a mi prima de 6 años, aunque quizá es demasiado madura para tí.
2- Después de programar juegos como M... Warrior y Porky´s Revenge, aparte de recoger cartones en la basura, ¿a que te dedicas últimamente?
3- ¿Sabes leer? No creo, porque en las alcantarillas no hay libros (excepto la famosa revista Becerrolandia de la que eres un gran adicto).
4- ¿Eres el marginado entre los del asilo?¿o lo es primero tu hermana, Baby "la usada"?
5- ¿Estás suscrito a "Aprenda a leer en 5 años", o sigues las clases de ajedrez de Juanito Navarro en "teledieciuno"?

✉ Paul y Richard.
Valladolid.

ENVÍA TUS CARTAS A:
REVISTA MEGA SEGA
SECCIÓN MEGA GOLFO
C. O'DONNELL, 12
28009 MADRID

Golfo: 1- No me hace falta novia. Con la tuya ya tengo bastante.
2- Estoy interesado en la inteligencia de los protozoos peludos y en su capacidad de reproducción. Te agradecería mucho que me dieras información sobre tu vida sentimental para documentarme mejor.
3- Puede que no haya libros, pero al menos puedo ganarme la vida decentemente, no como otros, que sobreviven gracias a la caridad de las viejas.
4- ¡Que va, soy el líder! Junto a otros ancianetes he formado el Frente Popular del Viejo Tobías. Una formación político-militar especializada en rápidas incursiones a las habitaciones de las enfermeras.
5- Ni uno ni otro. No me pierdo ni una tarde el nuevo programa de Bertín Osborne "Clases prácticas de Compostura y Buenas Maneras".

GRANDES OBRAS DE LA LITERATURA RUSA

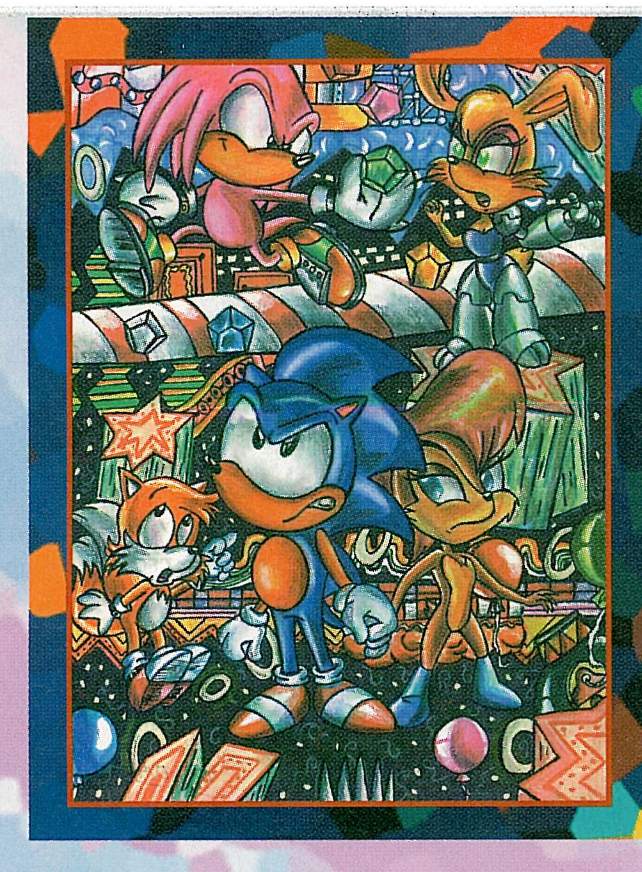
Hola Mega Golfo. Me llamo Alex y soy un fan de Sega y de esta revista, así como de sección. Tengo esta revista desde el Nº2 pero en los últimos números tengo algunas dudillas.

1- ¿Por qué siempre te metes con "The Scope"?
2- Cuando hay muchos artilugios de Sega como la MD 32X, el Mega CD y otros acompañáis unas fichas técnicas y como yo y tantos otros no nos enteramos de nada y me preguntaba que cómo hacéis libritos cada 3 o 4 números, podrías hacer uno que salga términos de fichas técnicas como: coprocesador VSP, polígonos por segundo, rotaciones por hardware...
3- Los juegos normales con la MD 32X siguen igual, sin sufrir cambios ¿No?
4- ¿En qué consiste un cartucho reducido como el Super Street Fighter 2? El precio, por favor.
5- Dime algunos fatalities para el MK de Mega Drive.
6- Porque criticáis tanto el Sonic 2, hay cosas buenas como Super Sonic, el nivel de bonus ha mejorado con respecto al primero y no está mal el intento para dos players.

PD: Es la novena carta que escribo, a ver si me contestáis esta y dales caña a los que no se acuerdan para que sirve tu sección y de paso, ponle más ajillo para aumentar el gusto.

✉

Golfo: 1- ¿Que le voy a hacer? El chico lo pide a gritos. Pero tranquilos... haciendo honor a este año,
2- Tenemos en mente incluir algunos libros, pero de títulos clásicos de la literatura rusa, como Anna Karenina, Guerra y Paz, el jugador...
3- Lo único que tienes que hacer es quitar la MD32X de encima de la consola e insertar el cartucho con toda normalidad.
4- ¿Reducido un cartucho de 40 megas?
5- Para hacer que Scorpion achicharre a su rival, pulsa Block y dos veces ARRIBA.
6- Yo no critico el Sonic 2. De hecho, me parece bastante superior al Sonic 3 y al Sonic & Knuckles, pero no llega ni mucho menos a la categoría del Sonic 1 y el Sonic CD.



KNUCKLES, EL MALANDRIN

Knuckles está que lo rompe. Si no fuera suficiente con robarle el protagonismo a Sonic en su último juego, ahora se hace el amo de esta sección. The Eva es la autora de este maravillosa dibujo, lleno de detalles dignos de un dibujante profesional. Esta chica cada vez nos sorprende más. Por ello, hemos decidido darla un humilde homenaje en estas páginas, debido a la gran cantidad y la calidad de ilustraciones que hemos recibido de ella. Sigue así, y pronto desbancarás a los grandes de la pintura...Goya, Velazquez, Viuda de Gómez-Hondurria.

BENDITA HEIDI

Hola Mega Golfo. Te envio esta carta para disculparme por haberte pisado el otro día; oye lo siento pero es que te confundí con una cucaracha, pero como seguro que ya estás bien porque ya sabes que los malos bichos nunca mueren, te voy a hacer estas preguntas:

1- ¿Es verdad que con la Super Nintendo te regalan un vestido de Heidi? Y si no es así, ¿Donde lo conseguiste?
2- ¿Sabes que te pareces mucho a mi canario?
3- ¿Cómo es que todavía no te han echado de la revista? O es que te utilizan como escobilla en el W.C.

PD: Mis más sinceras disculpas a mi canario mencionado en la segunda pregunta (espero que no se suicide).

✉ *Tu Peor Pesadilla (Elm Street)*

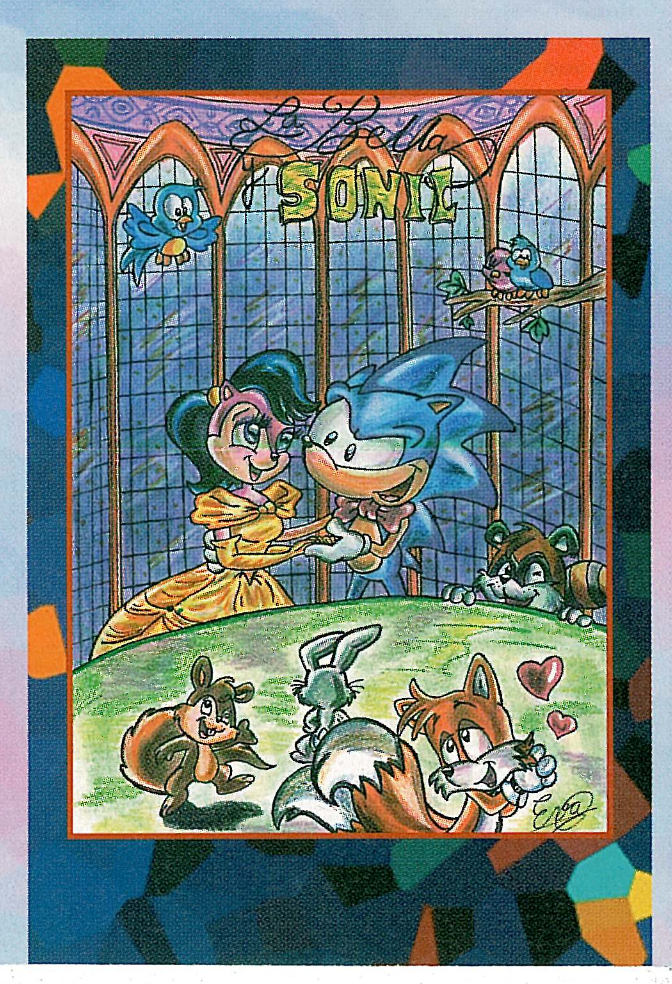
Golfo: Es extraño que te den asco las cucarachas...comiendo como te las comes desde hace años. ¡Ah! me tienes que dar la receta del almibar de cucaracha con pelotitas de escarabajo. Me dijo tu madre que estaba delicioso.
1- Sólo con las primeras unidades. Con el resto daban trajes de bombero. Ya me gustaría lucirlo, pero necesito algún complemento que le de mas veracidad al conjunto. No se...¿Te gustaría hacer de cabrito? El disfraz ya lo tienes.
2- ¿Y tu a mi gato?...segundos después de que lo atropellaran.
3- Lo siento pero no me pueden utilizar como escobilla porque no tenemos WC. Los últimos recortes de presupuesto nos han obligado a utilizar vuestras cartas para esta engorrosa función intestinal.

LOS DOS VICIADOS

Hola Mega Golfo...¿Super Golfo? Siento interrumpir tu siesta para que nos respondas esta carta. Somos dos viciados de las consolas, uno de la *Mega* y otro de la *Super*. ¿Curioso, verdad?Espero que las cartas de este mes sean las últimas de esta penosa sección (aunque a veces me gusta como te quedas con los demás y espero que lo hagas también conmigo porque así me reiré un rato). Respóndenos por favor. Hazlo por Snoopy.

1- ¿No te das cuenta que das pena en la forma en que contestas a los pobres desgraciados como nosotros que sólo escriben con el fin de que te echen ya de esta sección?
2- ¿Por qué han escogido un tío tan inútil como tú para responder las cartas? ¿Quizá tú no eres ese que es moría de asco en medio de la calle y al verte tu mínima capacidad mental te acogieron diciendo que por cada carta que contestases te darían un conguito?
3- ¿Qué se ha hecho del otro Mega Golfo? ¿ Lo matastes en la calle con el fin de quedarte este pésimo trabajo (si se puede decir a eso un trabajo...) Me caía muy bien.
4- ¿Por qué te gustaría que saliera el modo Gore para MORTAL KOMBAT II (y saldrá). Si con sólo ver tu cara te asustas.
5- ¿Con que fin está esta sección? (Ante, si no recuerdo mal, era para opinar libremente sobre temas referentes a consolas (en este caso de Sega). Pero ¿Y ahora?
6- ¿Qué opinas sobre la realidad virtual? (Espero que sepas lo que es, porque si no eres un corto)
7- Un amigo de Torrevieja me ha dicho que van a sacar TIA ENRIQUETA ISLAND para *Super Nintendo*? ¿Es verdad que sale?
8-Mira si eres patoso que cuando fuiste a un pajar te clavaste la aguja.¿Entiendes la indirecta?
9- ¿No sabes ir a jugar con las consolas? ¿Ahora que me acuerdo?. Tu no tienes manos ¿Sabes que fuimos nosotros quien te las amputamos? Espero que ahora sepas hablar mejor de los juegos Sega.
PD: Respecto a la pregunta anterior, ¿Cómo escribes las contestaciones? ¿Quizás con los pies? ¡Ah! por cierto, espero que te atrevas a publicarla porque si no, también te romperemos las piernas.

✉ *Los hombres máquina.*



LA BELLA Y EL BESTIA

¡Esta chica es el colmo! No sólo sabe dibujar, si no que se mueve perfectamente cuando se trata del septimo arte, el cine. Habia visto pocos dibujos tan bien hechos ni tan graciosos.

MEGA GOLFO

Golfo: Si no te importa, y como Snoopy me cae algo gordo, lo haré por Judas Iscariote, el famoso golfista.

1- ¡Perdonad! No sabía que hería vuestras elevadas almas con unas contestaciones tan atroces y groseras. A partir del mes que viene contestaré en Romance Gongorino, para hacer honor a tan distinguidos lectores.

2- Me cogieron a mí, ya que tu estabas ocupado actuando en todo los locales de la costa este, bajo el nombre de Paquita, la del manojo de Nardos. A propósito. ¿Podrías mandarme una foto dedicada?

3- Lo invité para cenar en tu casa. Pobre. No pudo resistir las Ronchas de Cubo de Basura Aux Fines Hierbes.

4- Así, al acabar de modo violento con los demás luchadores, me daría ideas sobre lo que hacer contigo una tenebrosa noche de Noviembre.

5- Ahora se ha reducido en un simple toma y daca entre una mente definitivamente superior como la mía, y uno puñado de necios como tu que se la dan de listos. Es una pena, pero es así.

6- ¿Realidad Virtual? ¿A que te refieres? ¿Quizás tiene que ver con que tú seas virtualmente inteligente, pero en realidad eres un tarugo? ¿O que tu novia sea virtualmente una chica, aunque realmente se llama Luis? No se a lo que te refieres exactamente.

7- Si, pero sólo con un chip DSP de madera de Hinojo.

8- ¡Ja, ja, ja! ¡Que agudo eres, tio! ¡Que gracia más ocurrente y original! Si esto es la única frase ingeniosa que se te ocurre, no me extraña que tus padres te hayan enviado al colegio especial "Dr. Stupp Little Piñoneros" para chicos con problemas de identidad y cretinos a secas.

9- Yo no se "ir" a jugar con las consolas. Me llevan mis parientes más cercanos, enseñándome el camino de mi habitación, porque yo sólo no puedo. Si que tengo manos, pero sin llegar al desproporcionado tamaño de las tuyas, que te tienen que hacer la manicura con la Black & Decker, con la cuchilla para metales fuertes, rocas y otros sedimentos.

PD: No las escribo. Se las encargo a un Chimpancé amigo mio., que es el encargado de contestarlas a vuestro mismo nivel intelectual.

¡QUE VIVA MEGA SEGA!

Gola Mega Tonto. Te escribo para que te des cuenta de que tu revista es una m...pinchada en un palo.

Mira, no te creas que esta revista la he comprado yo. Me la enseñó un gorrino encapullado como tú: mi amigo Nicolás Palomo Palomares, que fijate si sera tonto que se ha dejado lavar el cerebro por un mico como tu que ahora no sabe distinguir el ruido de un pedo con una bomba atómica, sois los dos unos marginados de barra integral.

Y es que esta revista es la peor especializada en consolas Sega; Todo Sega, Sega Magazine, etc...os dan 100 patadas redondas, a la única que ganáis es a la Megaforce que es como la tuya o peor. No os da vergüenza las secciones que tenéis: son del todo cutre y encima la revista cuesta 350 pelas cuando debería ser gratis.

Y tu no te hagas el chulo porque tienes ventaja con respecto a los que te escriben tienes un mes para dar una respuesta a la gente y con esa mente tan corta buscas respuestas como un loco en diccionarios, enciclopedias, etc...pedazo de bola con patas.

¡Ah! y no voy a comprar la revista para ver mi carta, porque la revista es una m...sólo para dar ejemplo a los ejemplo a los lectores de lo que hay que hacer con un bocazas como tu...

¡Ah! por favor no te piques por que te haya dejado mal y contéstame a estas preguntas:

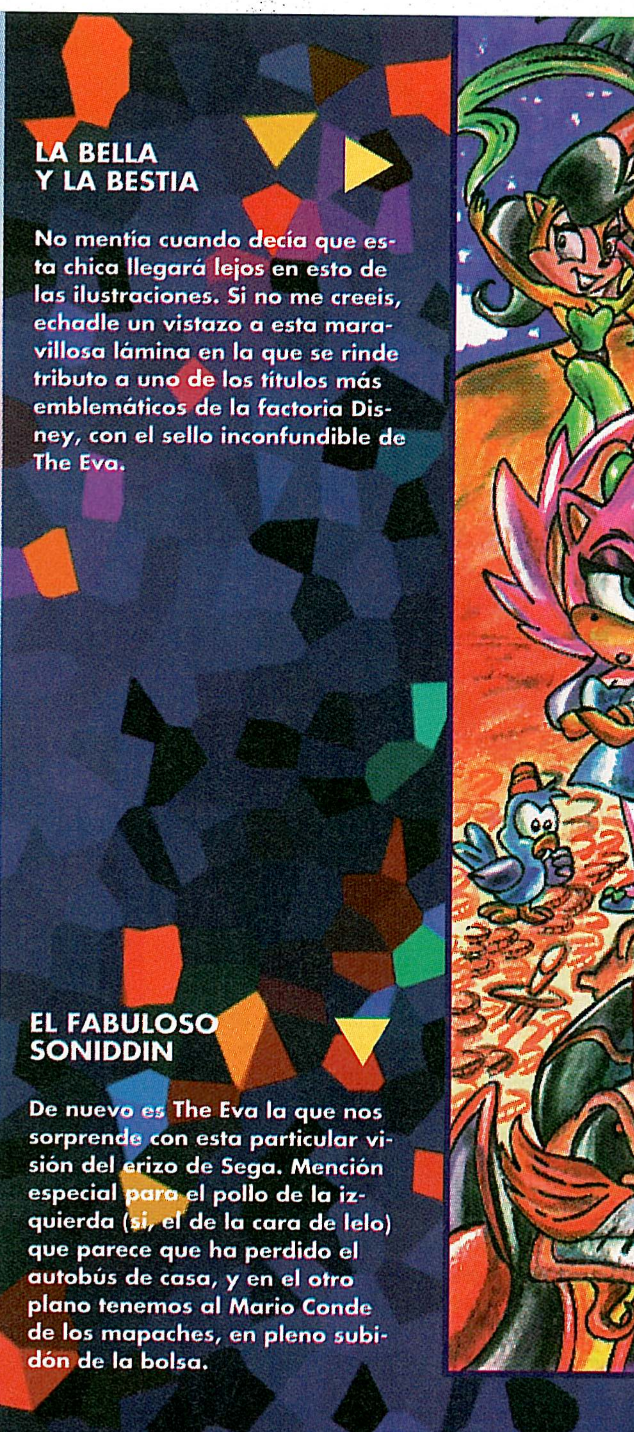
1- ¿Saldrá Mortal Kombat II para la Master?

2- ¿Con cuántos megas, luchadores, etc...?

3- ¿Saldrá algún juego de Rol para la Master?

Por fin, contéstame las preguntas aunque sea en la sección Preguntas y Respuesta.

Golfo: No me extraña que no tengas dinero para comprarte la revista.



LA BELLA Y LA BESTIA

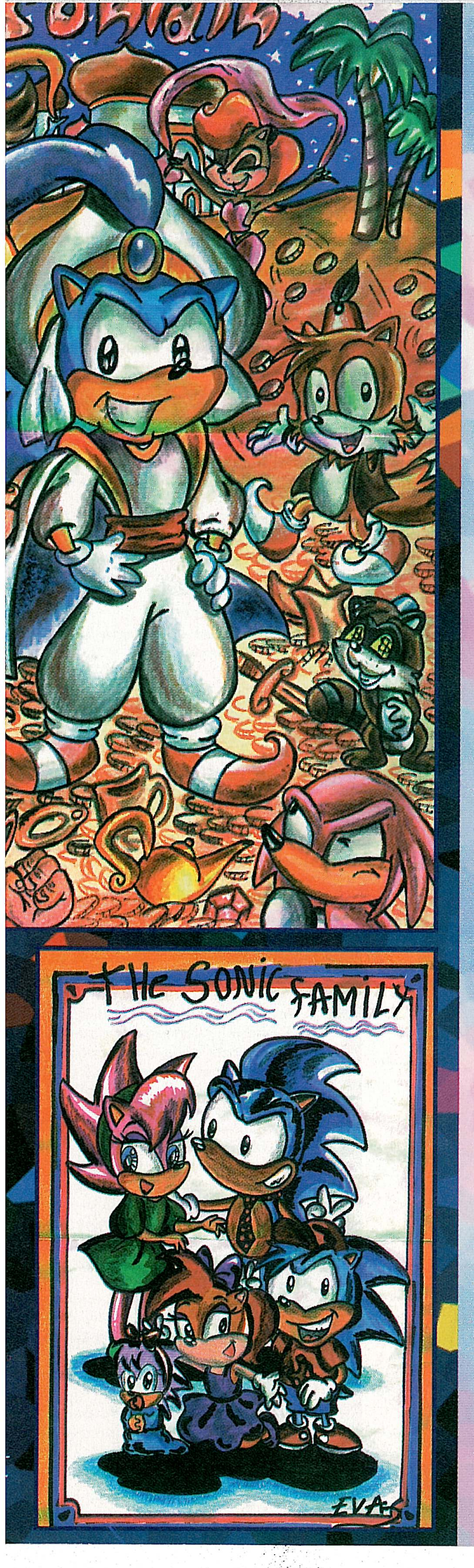
No mentía cuando decía que esta chica llegará lejos en esto de las ilustraciones. Si no me creeis, echadle un vistazo a esta maravillosa lámina en la que se rinde tributo a uno de los títulos más emblemáticos de la factoria Disney, con el sello inconfundible de The Eva.

EL FABULOSO SONIDDIN

De nuevo es The Eva la que nos sorprende con esta particular visión del erizo de Sega. Mención especial para el pollo de la izquierda (sí, el de la cara de lelo) que parece que ha perdido el autobús de casa, y en el otro plano tenemos al Mario Conde de los mapaches, en pleno subidón de la bolsa.

THE SONIC FAMILY

Tras años de constantes persecuciones tras Robotnik cienciado de que debía sentar la cabeza, el bueno ha casado y ha formado una familia digna del mis Charles Manson. Si no, echadle un vistazo a la cara rro que tiene su hijo. ¡Menudo Golfo!. Adivinad qui tora de este dibujo... ¡The Eva!, como no.



Lo debes gastar todo en pañales y medicinas para aliviar tu senilidad intestinal.
Puede que nuestra revista sea cutre, pero te puedo asegurar que no llega al límite de patetismo y seborrea mental de otras publicaciones. Ni mentimos ni damos datos falsos...es más. Nuestros consultorios los hacen verdaderos chulos diplomados, en lugar de vulgares aficionadillos.
1- Si, de la mano de Probe, programadores de la versión Game Gear y Mega Drive.
2- Por lo que prometen mantendrá exactamente las mismas características que las otras versiones.
3- Los hay a patadas...sólo tienes que ojear nuestra sección: Crónicas de la Era de Ragnarok.

EL PREGUNTON

Hola Mega Golfo me gustaría que pudieses resolverme unas cuantas preguntas, también doy unas sugerencias:
1- Si tu sección es de preguntas ¿para qué está P+R desde el Nº1 de MEGA SEGA.
2- Te pregunté el mes pasado cuántos colores podría mostrar la *GG* y me contestaste 16, y Sega anuncia 32...¿Se podría denunciar a Sega por estafa?
3- ¿Sabes el precio definitivo del *MD32X*? ¿Regalará algún juego?
4- ¿Sacarán el SUPER STREET FIGHTER II CD?
5- ¿Sacarán el DAYTONA GP para *MD* o *MD32X*?
6- ¿Para cuándo *Saturn* y cuánto vale?
7- ¿Que pasará con *MD* y *MCDII* con la llegada de *MD32X* y *Saturn*?
8- ¿Y con las consolas de 8 bit?
9- ¿Sacará Sega una consola de 64 bit y de 128 bit?
10- Cuándo salgan *Saturn* y *MD32X* ¿seguirán sacando juegos para el resto de las consolas Sega?
11- ¿Para cuándo el *Mega Jet*, cuanto valdrá y que traerá la consola de regalo?
12- ¿Sacarán la *GGII*? Como ya hay *MDII*, *MCDII* y *MSII*?
13- ¿Sacarán un juego tipo ALADDIN para dos jugadores simultáneos en el que no se separe la pantalla en dos?
14- ¿Que és el *Sega Mouse*? Por favor, pon una foto y haced si podéis un reportaje.
15- Merece la pena el *Menacer*.
16- ¿Merece la pena GUNSTAR HEROES o hay juegos mejores?

✉ SUPER DRC

Golfo: 1- Para justificar el sueldo del cretino que lleva a cabo esa sección todos los meses.
2- No pero podríamos denunciarles por anunciar la consola al lado de un camaleón totalmente desnudo. ¿Donde han ido a parar la moral y la decencia en este país? A este paso saldrán en televisión las gallinas sin ropa interior.
3- La verdad es que ya he desistido de averiguar el precio verdadero. Un mes sube, otro mes baja.
4- Ni flowers.
5- En teoría no se podría hacer ya que la recreativa posee *Texture Mapping*, pero ¿Quien sabe?
6- Los último rumores aseguran que para principios del año que viene y rondando las 80.000 Pts. Así que ya sabéis...¡A ir a empeñar los empastes de oro de la abuela!
7- ¿Que va a pasar? Nada.
8- Esas ya tienen un pie en el otro barrio.
9- Seguro. Se llamará la *Q-uesco Maniac* y tendrá 256 bit, servofreno, asiento para el conductor, eje trasero autodireccionable, lavado en seco, y estará acompañado por el lanzamiento internacional del último juego de la factoría Novotrade: DOLPHIN XII, THE WONDERFUL DREAM.
10- Más le vale.
11- Por ahora lo único que sabemos que no se puede hacer público, como las aficiones de The Scope con su perrita Chihuahua.
12- Intentaron lanzarla el año pasado, pero su avanzado diseño en forma de asa de cubo no tenía muchas posibilidades de éxito.
13- Sacarán uno del REY LEON para 16 jugadores (uno jugará con la consola, y los otros quince aplaudirán desde la calle).
14- Siento no poder ofrecerte tan interesante reportaje. En su lugar te ofreceremos uno sobre los ritos de apareamiento de los Búfalos de la Pradera.
15- Tan sólo para asustar a los abuelos en las tertulias familiares.
16- La merece, la merece.

LA FE GOLFA

Hola Mega Golfo, ¿cómo estás?, tengo que decirte que antes de conocerte era feliz, en medida de lo normal, pero entonces te conocí y me inundó la felicidad y la alegría. ¿Has pensado en crear una religión golfa y transmitir la felicidad a otros?

1- Mega Golfo (bueno, como no voy a meterme contigo, te llamaré Mega, ¿Te parece?). La gente dice

MEGA GOLFO

que eres estúpido y feo, como el cu...digo, el trasero de un mandril, pero eso es porque no ven mas allá de sus asquerosas y gordas narices ni conocen a Raphael, Paco Clavel, Pedro Reyes y Jesús Gil. (Cambiarían de opinión).
2- Este párrafo va dedicado al desgracia...digo, al tal Trito Man o Detritoman. (si, tu, so animal y nunca mejor dicho). Tengo que decirte que tu nombre Detrito Man empieza por Detrito que significa basura o desperdicio, por lo cual tú te llamas hombre basura, por lo cual me alegro, pues te va al pelo. Bien, trito...¿eh? ¿Trito? de Trito, nada, ladilla, eso...ladilla man, eso es, ¿Cómo pudo MEGA publicar tu carta? No sólo nos quitó una estupenda gamba de Big N, si no que además tu carta nos mostró tu estupidez, (Claro, con ese nombre que tienes) y tu horrible caligrafía. ¿No te da vergüenza?
3- Mega, un consejo. No te deberías meter con los familiares de los lectores, porque no les va a sentar nada bien. (¡eh!, sólo es un consejo. Por mí, como si te metes con tu tía).
Bueno. Me despido, tengo trabajo, soy el líder de un ejército que destruye a los necios y a los más como decirlo...mamones que te escriben. Bueno, me despido. Adiós.

✉ *Golfo-fan*

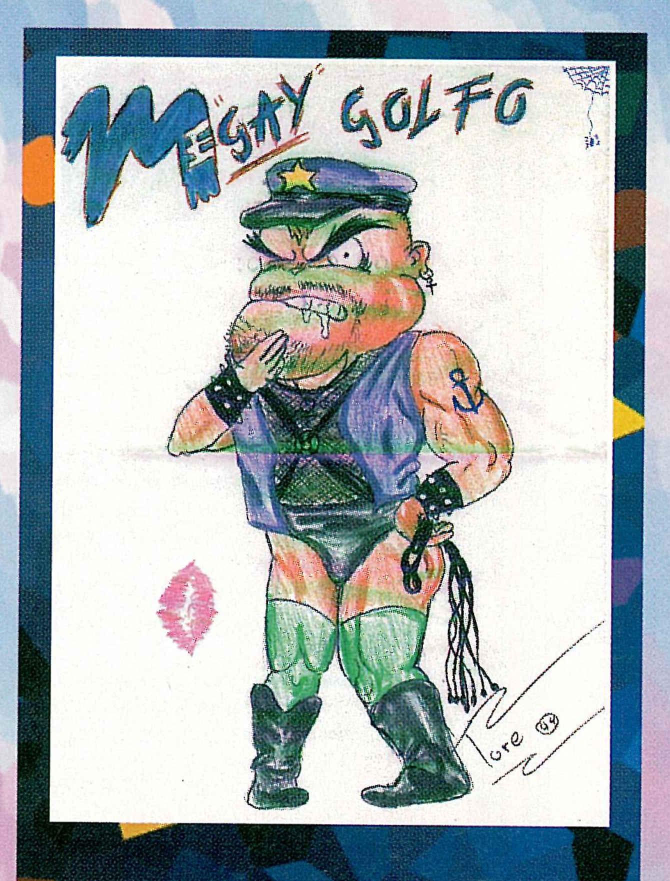
Golfo: No creas que tengo algo personal contra tí. Al contrario. Tus palabras de ánimo hacia mi sección me han llenado de orgullo y felicidad hacia mis semejantes (sin ir más lejos, he tomado un especial cariño hacia la novia de De Lúcar...toda ella). Pero es que, sinceramente, tu carta es un completo lío de tritomanes, detritomanes, ladillamanes y basurillas diversas. ¿Acaso estás traumatizado por una infancia sin madelmanes ni geypermanes?
En cuanto a lo de la religión, ya lo había pensado en un par de ocasiones, pero la idea de que me hagan pupa para convertirme en mártir no me apasiona demasiado. Prefiero hacer daño a alguien y quedarme luego con los beneficios. Si estáis interesados en ser mártires y uniros en este maravilloso proyecto humanista-religioso mandar vuestra curriculum vitae a: Proyecto Iglesia Vitalista del Eterno Rencor. Apartado de correos 666, Dante´s Hell. Murcia.

1- ¡Yo feo! ¡Yo gordo!...envidias de infelices seres que ven en mí el supremo ser que jamás serán: el hombre máximo, el ídolo de las quinceañeras, el galán de los 90, el dandy del siglo XXI...pobrecillos.
2- Si quieres entablar disputa directa con otro lector, cítate con el en un descampado y mataros a mordiscos, pero no aburras a los demás con trifulcas ajenas.
3- Jamás me meto en serio con los familiares. Bastante tienen con soportar a semejantes energúmenos en la familia.

PD: ¿Podrías inscribir a mi primo Pepo en tu ejército? Es tonto, lerdo y carente de todo razonamiento...todo lo necesario para convertirse en oficial.

PARA EL GRAN MAMON ESE

Hola, Mega huevo con almorranas en las lombrices del culo. Me encontré ayer con tu abuela por parte perruna y me dijo que sentía no poder enviarte el bocata de tinta china con cacahuetes y m... que te suele llevar a la redacción para regocijo de Némesis y los demás viendo como te lo comes.



EL SIETE MACHOS

¡Por fin lo han descubierto! Tras meses y meses de ardua investigación, Darío Castaño, desde Asturias, ha descubierto mi personalidad secreta. De Día soy un excelente periodista epistolar, pero de noche...un frenesí de pasión me convierte en ¡Big Jim!, 80 kilos de pura lascivia. El terror de las madres, padres, abuelos, yayos...una bestia del amor que encandila a las mujeres con una facilidad que asusta.

Además ahí van unas cuantas preguntas para que se te gaste la neurona cerebral que te queda aunque dudo que me responda porque es alcohólica y encima soplagaitas (por no decir otra cosa) pero bueno, ahí van:
1- ¿Por qué demonios apareces guiñando el putrefacto ojo que tienes en el dibujo? ¿Es que esperas que las tías te manden cartas de amor?
2- Dame un truco para el Coloquial Golfo Mamomezes de *MD*. A ver si le digo a tu abuela como pasarselo y deja de darme el tostazo.
3- ¿Qué cojo...es byte, memoria ram y para qué sirve la ranura que tiene la consola? Desde que me la compré no acierto a jugar con ella por estas pequeñas dudas.
4- ¿Los polos de alcachofa son buenos?
5- ¿Perderá la liga el Barcelona?

PD: Tírate al retrete y tira de la cadena. Nos harías un favor a todos los consoleros.
PDD: Remítase a PD.
PDDD: Remítase a limpiarse bien el trasero. ¡Guarro!.
Se despide:

✉ *Yujansan Stolen Broken (para los amigos Oryuken). (Madrid)*

Golfo: Gracias, pero no me apasionan los bocatas de tinta china y cacahuetes con m...Prefiero la sopa que hace tu santa madre; tiene la misma textura y aspecto pero con el suave sabor casero que les proporciona los restos de tu perro.
1- Me saqué el ojo con una rama de abedul, mientras retozaba con tu preciosa novia por las praderas castellanas. La experiencia valió la pena. Perdí un ojo pero logré destrozar tu vida sentimental.
2- Para conseguir vidas infinitas en este estupendo arcade, dirígete al esfinter duodenal de la segunda fase y pregúntale al tabernero: ¿Y a mi qué?. El te responderá: ¡La gallina!, con lo que conseguirás vidas infinitas y podrás intimar por fin con el musculoso hijo del bardo cojitranco.
3- Por mucho que te intentara explicar las carateristicas técnicas de la *Mega Drive* jamás llegarías a comprenderlo, por lo que es mejor que sigas creyendo en el enanito Demetrio (si, ese que hace que salgan los dibujitos y los soniditos por la tele). En cuanto a la ranura de la consola, su única función es la de aliviar tu soledad en las frías noches invernales.
4- Son casi tan buenos como los granizados de cangrejo.
5- Eso depende de cuanto pueda aguantar Koeman sin lesionarse el codo. Pobrecito...lo utiliza tanto.

¡UNA DE GAMBAS!

Tenía planeada una entrega normalita de ¡Una de gambas!, pero un tal Amalio Gómez, director (o algo así) de HOBBY CONSOLAS, ha animado el baile con unas polémicas declaraciones en su sacrosanta publicación, en la que mencionaba y menospreciaba nuestra revista. Ante todo muchas gracias, Sr. Gómez, por la publicidad extra que ha hecho de MEGA SEGA ante sus lectores, y sobre todo por alegrarnos el día con tus bufonescos comentarios. Gracias, pequeño, te queremos.

HOBBY CONSOLAS. Número 37.
Página 9. Sección: El Sensor

Ni Fu Ni Fa...un tal Mega Golfo y una revista llamada Mega Sega.

*"Había tomado la decisión de no ocuparme de este tema desde las páginas de Hobby Consolas, pero la verdad es que hay comportamientos que, por ofensivos e insistentes, merecen una contestación. Estoy seguro de que muchos de vosotros sabéis ya a lo que me estoy refiriendo. Pero, para quienes acostumbréis a leer revistas de consolas más o menos serias, tengo que decir que estas líneas están escritas con la única intención de salir en defensa de la gente que se siente un poco identificada con Hobby Consolas, Todo Sega o Nintendo Acción –tanto lectores como redactores–, y que están ya aburridos de recibir, mes tras mes, insultos y descalificaciones procedentes de una revista llamada **Mega Sega**.*
No pretendo ponerme trascendental ante un tema cuyos principales responsables son unos cuantos niñatos que se ganan su sueldo insultando a la competencia, y un director negligente que lo permite, pero sí quiero decir que me duele bastante el hecho de que buena parte de estas personas han sido compañeros nuestros durante bastante tiempo. Una pena. La verdad es que uno cree que ha estado trabajando con amigos y al final se da cuenta de que lo ha estado haciendo con unos simple payasos".

Amalio Gómez

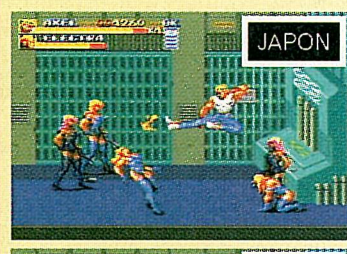
Golfo: Estoy realmente impresionado, Sr. Gómez. ¡Qué labia! ¡Qué fuerza contienen sus palabras! ¡Qué maravilloso orador se ha perdido la humanidad a cambio de ganar un estupendo director y líder de masas! Fíjese si sus palabras me han marcado, que en su honor voy a simplificar mi contestación. Lo voy a poner todo tan sencillito, tan asequible, que hasta usted va a poder comprender mis palabras. ¿Preparado? Allá va:
1º- Me gusta el insulto con el que nos ha honrado: "Niñatos". ¿Qué pasa? ¿Acaso tiene algo en contra de la gente joven? ¿Qué edad cree que tienen la mayoría de sus lectores? Si yo fuera uno de ellos, me lo pensaría dos veces antes de volver a comprar una revista cuyo director siente el más profundo de los desprecios hacia la gente joven.
2º- Creo que nos ganamos el sueldo (a diferencia de otros) gracias a algo más que por esta sección. ¿Acaso no ha tenido la ocasión de ojear el resto de la revista? Hágalo, hombre. ¡Sin miedo! A lo mejor descubre cómo hacer una revista sobre consolas Sega divertida, amena y sin necesidad de acudir y escanear datos de otras publicaciones. Puede que no seamos una maravilla, pero vamos mejorando mes a mes. Algo de lo que no pueden presumir muchas publicaciones. ¿Verdad?
3º- ¿Payasos? ¿Nosotros somos los payasos? Nosotros no fuimos los que mostramos como absoluta novedad en Japón un cartucho para Mega Drive con más de tres años de existencia (el celebrado MAGIC TURBO HAT FLYING ADVENTURE) y más cuando su versión oficial (con algunos cambios) ya llevaba bastante tiempo en España bajo el nombre de DECAP ATTACK. **Mega Sega** no fue la que afirmó que ROAD RASH se basaba en una máquina recreativa, ni fuimos nosotros los que nos chuleábamos de ser la única revista de consolas presente en el FER (Feria Española del Recreativo), mientras toda la competencia estaba en ella jugando como posesos. Mire, Sr. Gómez, si hay alguien que ha estado haciendo el payaso todos estos meses, desde luego no hemos sido nosotros.
4º- No crea que con esta carta se va a acabar ¡Una de Gambas! Si un día cerramos esta sección será porque nosotros mismos así lo hemos decidido, y no por los lloros y pataletas de alguien totalmente ajeno a esta empresa. Si quiere acabar con esta sección, lo primero que tiene que hacer es evitar cometer esas meteduras de pata tan célebres a las que están acostumbrados (sobre todo en Nintendo Acción). No por nosotros ni por ustedes, sino por los lectores, los únicos perjudicados.
Espero que con esto, Sr. Gómez, haya visto la luz y comience a asumir que el verdadero responsable de la falta de rigor de la que hacen gala sus publicaciones (y el consiguiente cachondeo padre) no somos nosotros (Dios nos libre de semejante lastre), sino ustedes mismos. Hasta que no lo asimilen y pongan remedio a esa bochornosa situación, seguirán siendo el hazmerreir del mundillo consolero.

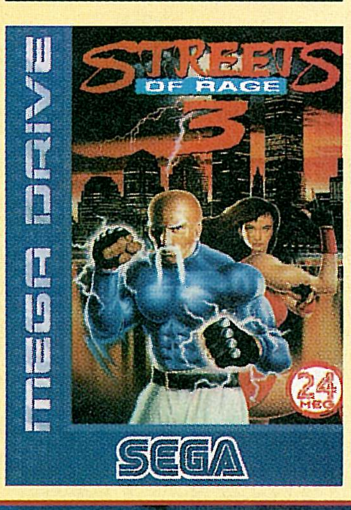
MEGA SEGA
Número 17. Página 69
Sección: Flashback

Al contrario que Amalio y sus secuaces, nosotros sí admitimos nuestros propios errores, y por ello no podíamos dejar pasar la oportunidad de alegrar la vida la personal con gambazos de nuestra propia cosecha. En esta ocasión se trata de un terrible fallo respecto al Flashback de CASTLE OF ILLUSION del mes pasado. En la página 69 de la revista se reproducían las mismas 16 pantallas que en la página 70. Se les podría echar la culpa a los duendes de la imprenta, pero el Sindicato de Duendes, Enanos y Tenientes Ripleys nos prohibe culpar a cualquiera de sus afiliados, por lo que me veo obligado a contar la verdad. La culpa de todo este entuerto la tiene nuestro equipo de maquetación, que, en vísperas de cerrar la revista, se entregó a la juerga, el vicio y el desenfreno y se puso hasta arriba de licor de pepino. La causa: San Caffaratto, patrón de los usuarios de lentillas de madera u otras materia orgánicas opacas. Esperemos que la cosa no se repita o nuestro equipo acabará practicando la natación sincronizada en el fondo del Tajo con un traje de cemento.

Sega
STREETS OF RAGE 3

La censura empieza a hacer sus primeros estragos en los juegos para ***Mega Drive***, tras cebarse y bien con algunos títulos legendarios para ***Super Nintendo***, como los dos FINAL FIGHT. En esta caso, ha sido la propia **Sega** quien, para "salvaguardar la sana moral de nuestros jóvenes" han tenido a bien cambiar de arriba a abajo el genial STREETS OF RAGE 3 (más conocido en Japón como BARE KNUCKLE 3), con un resultado tan cómico como patético. Algunos cambios son realmente inexplicables –como cambiar el color de la ropa de Axel y Blaze–, mientras otros son totalmente impresentables, como la desaparición de uno de los enemigos finales de la primera parte, o el hecho de "vestir" a las chicas del juego, para que no exhiban sus pecadoras carnes. De fábula. Y si todo esto no fuera bastante, dejan a un lado la maravillosa carátula de la versión japonesa, y la cambian por una totalmente horrible, con el petardo de Añito en portada. Si quieren salvaguardar nuestra moral que no saquen a la venta ningún DOLPHIN más, y nos dejen disfrutar de los juegos tal y como fueron creados. Sin censura.

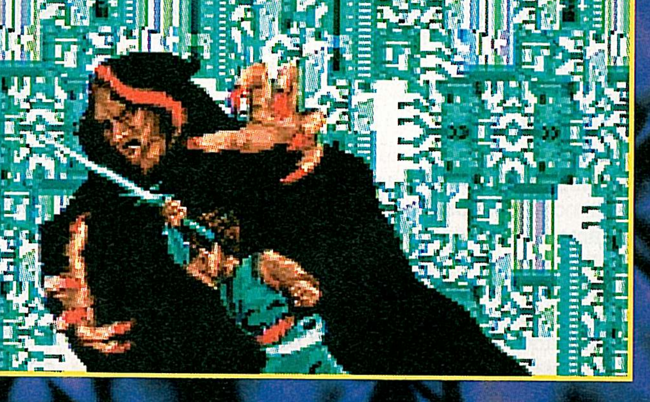




MEGA DRIVE
CAPCOM - 1990

STRIDER

Hablar de STRIDER es hablar de uno de los episodios más legendarios de la historia de Capcom. Amado por unos y odiado por otros (más por su mensaje anti-soviético que por el juego en sí), STRIDER levantaba pasiones en todos los salones recreativos de la época gracias a su indiscutible calidad gráfica y sonora (tan sólo hay que recordad las voces sampleadas de los enemigos) y por algunas secuencias tan épicas como impactantes, como el descenso por el monte minado. La conversión a *Mega Drive*, como os podéis imaginar, despertó la misma expectación, debido, tanto por la popularidad de la máquina, como por ser el primer cartucho de 8 megas de la historia. Lo que ahora parece una cifra normal e incluso ridícula de megas, en aquella época supuso toda una revolución, teniendo en cuenta que títulos tan prestigiosos como COLUMNS y MONACO G.P sólo tenían 2 y 4 megas respectivamente. Esto permitió a Capcom incluir todos los elementos de la máquina original dentro del cartucho para *Mega Drive*, algunos de ellos tan impresionantes como el gorila mecánico o aquel precioso atardecer en la fase de Siberia. Todo ello acompañado de buenos gráficos, mejor sonido y una carátula preciosa. Esta última fue brutalmente eliminada en la versión occidental del juego, cambiándose por otra más acorde con "nuestros gustos", en la que un cretino de lamentable aspecto se asomaba desde el centro ella, mientras tres despreciables individuos (que luego no aparecen en el juego) miran la escena con gran pavor. Vamos... de guasa. Por si esto fuera poco, las digitalizaciones de voz de la serpiente con la hoz y el martillo fueron suprimidas del juego, sustituyéndolas por unas patéticas carcajadas. A pesar de estos errores, STRIDER sigue siendo un título recomendable, y la mejor conversión de la recreativa de Capcom, al menos hasta que aparezca la versión para *Turbo Duo*.



LAS FASES

FASE 1 - KAZAFU

La misión de Strider comienza en la azotea del Kremlin, donde deberá eliminar a lo más selecto del Ejército Rojo, mientras se enfrenta a seres terribles como el forzudo georgiano Strobaya, el efectivo Demolish Novo y el Politburó al completo.

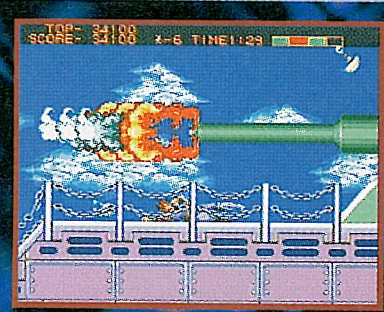
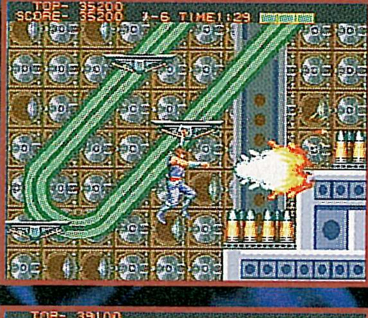
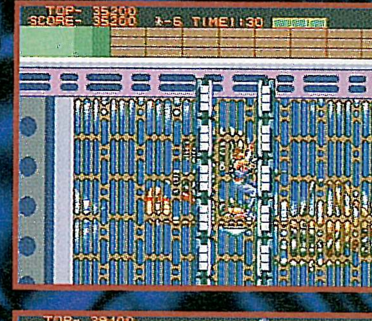
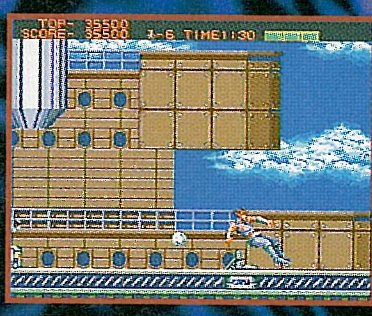
FASE 2 - SIBERIA

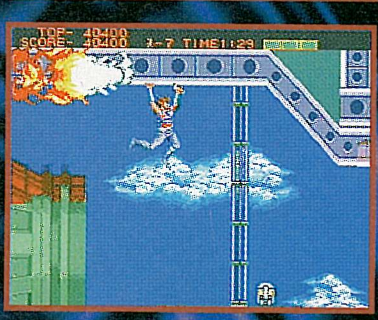
Las estepas siberianas, con sus entrañables lobos, esperan a Strider en una segunda fase, dominada un terrible gorila cibernético de nombre Mecha Pon. Recorre la colina helada y prepárate para asaltar uno de los zepelines enemigos.

LAS FASES

FASE 3 - BALLOG

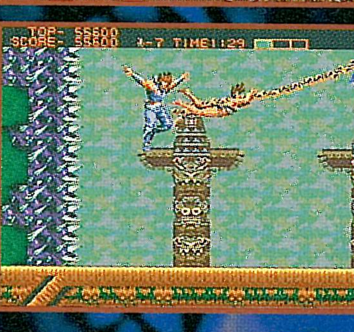
Prepárate para destruir la obra del Gran Maestro: Ballog, la fortaleza aérea. Coronada por un gigantesco cañón y repleta de decenas de pasadizos y entrada ocultas, Ballog tiene su mas peligrosa arma en el Centro de Gravedad Atmosférica, con el que invierte a su gusto la gravedad de la nave.



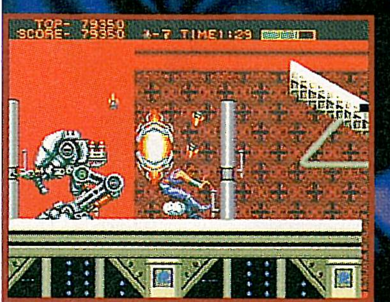
FASE 4 - LA AMAZONIA

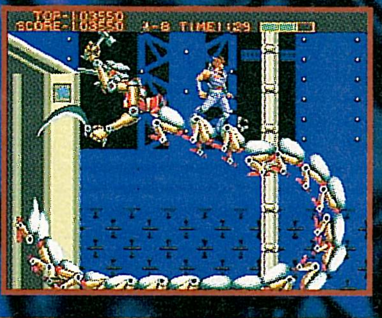
Si creías que lo peor ya había pasado, comienza a temblar. Ríos de pirañas, amazonas de pelo en pecho e incluso una manada de brontosaurios nos espera antes del duelo final contra Lago, el mechasaurio.



FASE 5 - LA TERCERA LUNA

El último refugio del Gran Maestro es la Tercera Luna, un satélite artificial que acoge los androides y soldados más cualificados del Ejército Rojo. Nuevos cambios de gravedad, una esfera gravitatoria aun más potente y un T-Rex nos esperan antes del enfrentamiento con el Gran Maestro en la Torre Suprema.





AYUDA VENIDA DEL CIELO

La Organización no ha olvidado a Strider y le suministrará durante toda la aventura diversos ítems. Entre ellos se encuentran la espada doble, la inmunidad y, el más importante de todos, los robots satélite. Si conseguimos uno o dos, lograremos rodearnos de dos potentes satélites que eliminan a los enemigos sólo con el tacto, mientras que si reunimos tres, formaremos una pantera que arrasará lo que encuentre.

STRIDER

AÑO DE APARICION:

1990

COMPAÑIA:

CAPCOM

OTRAS VERSIONES:

Spectrum, Amstrad, MSX, NES, Turbo Duo (Arcade Card).

PUNTUACION:

90

COMENTARIO:

Aunque se ha quedado algo obsoleto, Strider fue el primer cartucho de 8 megas de la historia, y uno de los títulos más jugables e innovadores para Mega Drive. Un clásico que no te debe faltar.

ENVIAD VUESTRAS CARTAS CON LAS DUDAS QUE TENGAIS

¿? QUERIA SABER

Hola amigos. Esto es muy importante para mi y como soy un molón de Mega Sega espero que me contestéis esta pequeña pregunta:

1- Me pienso comprar la Mega Drive y estoy ansioso de tener el **MORTAL KOMBAT II**, y tengo una duda, que es esta, que no me permite dormir por las noches ¿Cuál será el enemigo final de **MORTAL KOMBAT II**?

JOSE LUIS ACOL (HUELVA)

1- Por cierto querido amigo, ¿qué significado metafísico tienen las palabras "QUERIA SABER" en el encabezamiento de tu carta? La verdad es que nos da igual, pero te contestaré a lo que quieres saber. El enemigo final se llama Shao Khan y tiene bastante mala leche.

¿? MASTER MANIAC

Hola tengo una ***Master System II*** y quisiera saber unas cosillas:

1- ¿Saldran **SONIC 3, SONIC SPINBALL y DRAGON BALL Z** para la ***Master***?
2- ¿ Cuáles son los 10 mejores juegos para ***Master***?
3- ¿ Saldrá un convertidor para poder jugar en ***Master*** con los juegos de ***Mega Drive***?
4- ¿ Por qué algunos juegos no salen para ***Master***?

JUAN JOSE RUIZ (MALAGA)

1- En principio ninguno de estos juegos saldrá para ***Master***, aunque **SONIC CHAOS** antes de llamarse así era **SONIC 3**.
2- **MICROMACHINES, DESERT STRIKE, MICKEY MOUSE 2, MASTER OF DARKNESS, ROAD RASH, ALADDIN, SONIC, ASTERIX 3, POWER STRIKE 2**
3- Pero no me seáis burros. Ese adaptador no existe ni existirá, por dos razones que a continuación te explico: Para hacer este adaptador necesitarías convertir la consola de 8 a 16 bits, y esto te supondría cambiar por entero los circuitos internos de la consola, lo cual es carísimo. Pero en el hipotético caso de que este existiera, ¿tú crees que a **Sega** le saldría a cuenta ponerlo a la venta?
4- Querido amigo, voy a darte una mala noticia por si aún no la sabías. Este es el ultimo año de la ***Master***, y aunque tendrás juegos para unos años, es posible que muchos juegos no salgan ya. Desde luego olvídate de todos los juegos que no sean de **Sega**.

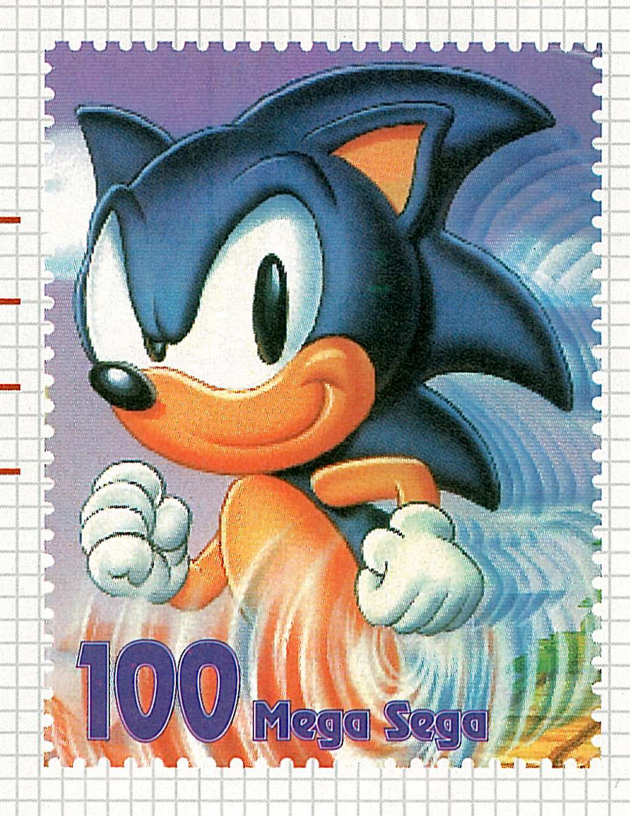
¿? LAPICITO PEREZ

Hola, tengo una Mega Drive y me gustaría saber lo siguiente
1 ¿Cuál es tu juego preferido de baloncesto?
2 ¿Cuántos años tienen Sonic y Tails?
3 ¿Cómo sera **SONIC 4**?
4 ¿Cuáles son los poderes nuevos en **SONIC 3**?

ALVARO SARACHO (MADRID)

En primer lugar una consulta tonta, ¿ por qué hay borrones en tu carta si está escrita con lápiz? ¿Acaso desconoces un artilugio llamado goma de borrar?
1- Mi juego preferido es **NBA JAM**.
2- Los que tú les quieras poner.
3- Si consideramos que **SONIC AND KNUCKLES** es el nuevo **SONIC 4**, sólo tienes que leer la magnífica Preview que se incluye en este número y enterarte de todo lo que se nos viene encima con las nuevas aventuras del puercoespín azul de **Sega**.
4- He aquí algunos, los más indicados: el imán, la bola de fuego, la burbuja...

P + R MEGA SEGA
O´DONNELL, 12
28009 MADRID



GOKUMATE

Soy un fan de Dragon Ball, y ahí van unas preguntitas.
1 ¿Que versión de Dragon Ball para ***Mega Drive*** será mejor?
2 ¿ Cuantos luchadores habrá?
3 ¿ Estará actualizado a los capítulos actuales?
4 ¿Será estilo STREET FIGHTER II?

IVAN GONZALEZ (ALBACETE)

1- He aquí una respuesta que contesta a todas tus preguntas de golpe: No hay prevista ninguna versión más de **DRAGON BALL** para ***Mega Drive***.

NUMEROS EQUIVOCADOS

Amigos de Mega Sega, tengo una ***Mega Drive***, el juego **SONIC 3** y una serie de dudas.
1- ¿De dónde ossalen tantas fases de **SONIC 3**? En mi cartucho sólo hay 17.
2- ¿Cómo se cambian los niveles de dificultad?
3- ¿ Cuál es la cuarta modalidad del juego para dos jugadores?
4- ¿ Cómo puedo jugar a las fases Flying Battery, Mushroom Valley y Sandopolis?

MIGUEL HARO (MADRID)

1- Sólo tienes que contar las fases que salen en el menú Escoger Fase.
2- Dependiendo del personaje que lleves. Tails es mas fácil que Sonic.
3- La cuarta opción es la de juego normal, puesto que el segundo jugador puede controlar al otro personaje.
4- Esas fases al final no fueron incluidas en **SONIC 3** y se encuentran en **SONIÇ AND KNUCKLES.**

AMIGO DEL ALMA

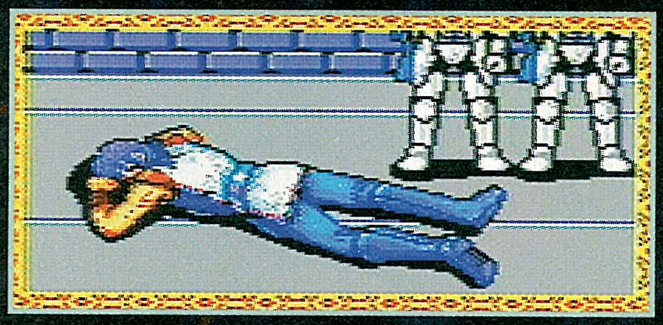
Amigos de Mega Sega. Espero que contestéis, porque es la décima carta que escribo.

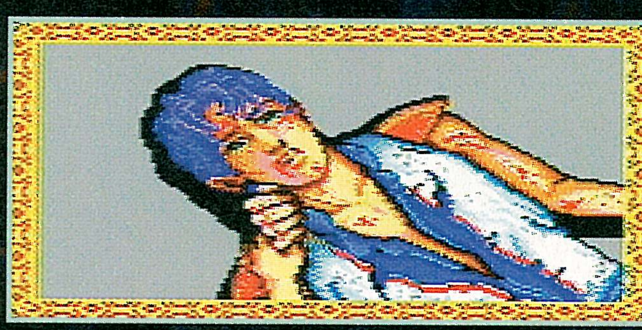
1- ¿Dónde puede encontrar los juegos **DOUBLE DRAGON, GHOULS AND GHOSTS y CASTLE OF ILLUSION** para ***Mega Drive***?
2- ¿Está bien el **JUNGLE BOOK**? Me han dicho que es muy inferior respecto al de ***Super Nes.***
3- ¿ Qué me podéis decir de **NORMY'S BEACH**?. No lo habéis comentado.

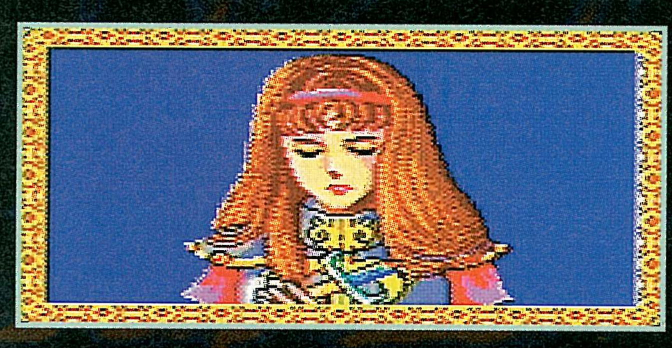
ANGEL HERRERA INFANTES (TOLEDO)

1- **DOUBLE DRAGON**, no se distribuyo oficialmente en España, aunque si llego de importación, **CASTLE OF ILLUSION** y **GHOULS AND GHOSTS** lo encontraras en oferta en algunos grandes almacenes.
2- Teniendo en cuenta que **JUNGLE BOOK**, estaba programado antes que **ALADDIN**, no es un juego malo en absoluto, solo que viendo maravillas como **LION KING**, se queda un poco anticuado.
3- **NORMY'S BEACH BABE-O-RAMA** es un juego de plataformas bastante malillo y tan difícil que raya la injugabilidad. Sí que lo comentamos, con un deshonroso 52.

CRONICAS DE LA ERA DE RAGNAROK

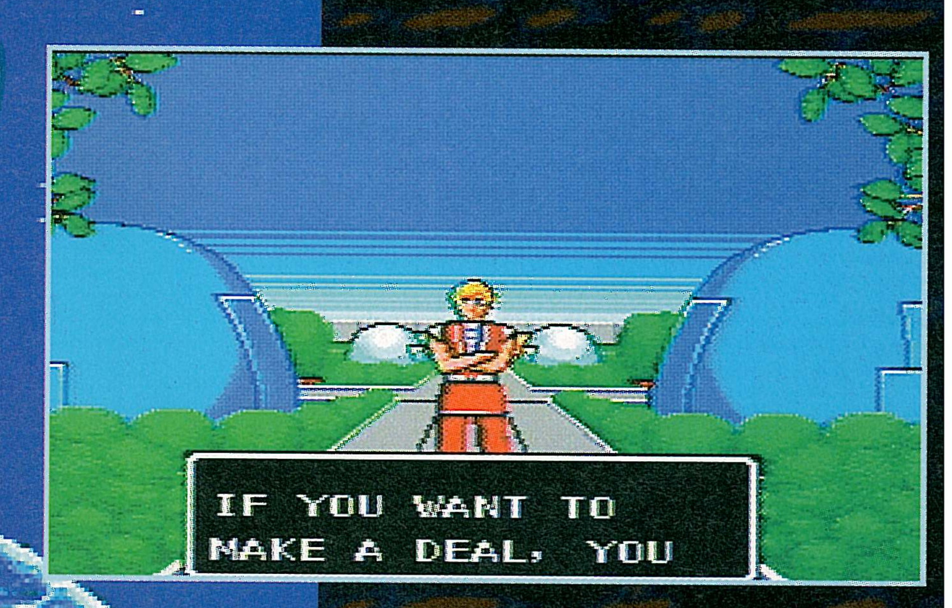




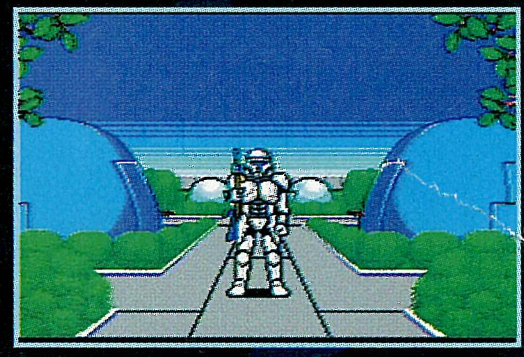


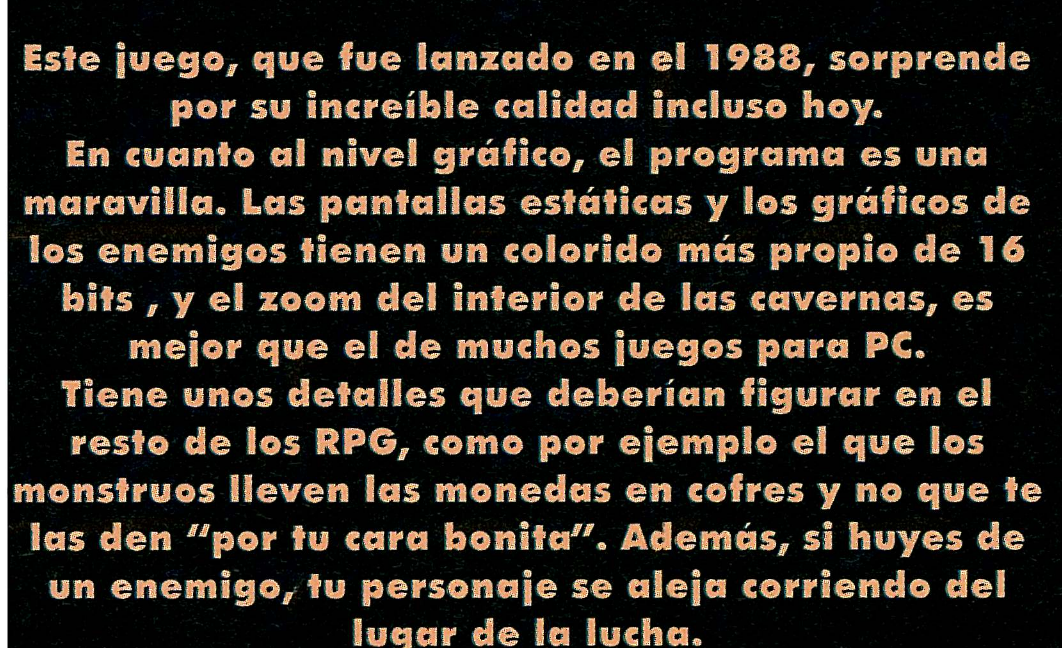
PHANTASY STAR

Buscando en los polvorientos baúles del desván de los recuerdos, he hallado un cartucho de leyenda, uno de esos pocos cuyo nombre sabe a gloria, un inicio épico para una saga no menos apocalíptica. Esta historia, de nombre PHANTASY STAR, comienza su andadura en un aparato de divertimento llamado Master System. La historia nos lleva al año 34180 de la Era Espacial, en el tercer planeta del sistema solar, Algo, en la galaxia de Andrómeda. Bajo el mandato del rey Lassic, la vida era tranquila y a nadie le faltaba de nada. Pero el tiempo pasaba despacio, y las cosas empezaron a cambiar... Una nueva religión, procedente de otra galaxia estaba ganando adeptos a una velocidad estremecedora, los Monjes Oscuros, sacerdotes de este nuevo orden, prometían la inmortalidad a quien les siguiera. ¡ Y quién no desea semejante capricho divino ! Efectivamente, a los acólitos de esta orden, se les concedió la promesa, pero tuvieron que pagar un precio demasiado alto, ya que todos ellos fueron convertidos en monstruosas criaturas.
En esa época surgieron de la nada unos guerreros, dispuestos a terminar con Lassic, el Sacerdote Supremo de la Orden Oscura. Uno de estos muchachos, de nombre Nero, es asesinado cruelmente por los Robotcops, los secuaces del maléfico Lassic. Nero muere junto a su hermana Allis, que jura vengar a su hermano, y restablecer la paz del planeta.



CRONICAS DE LA ERA DE RAGNAROK





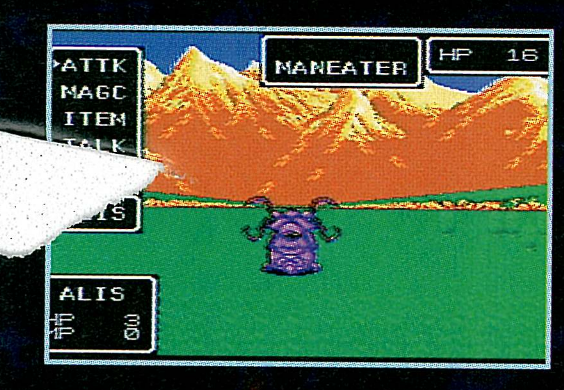
Este juego, que fue lanzado en el 1988, sorprende por su increíble calidad incluso hoy.

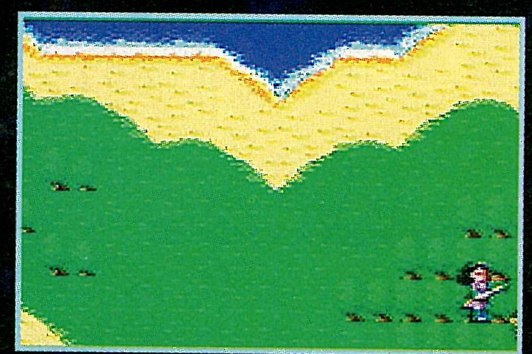
En cuanto al nivel gráfico, el programa es una maravilla. Las pantallas estáticas y los gráficos de los enemigos tienen un colorido más propio de 16 bits , y el zoom del interior de las cavernas, es mejor que el de muchos juegos para PC.

Tiene unos detalles que deberían figurar en el resto de los RPG, como por ejemplo el que los monstruos lleven las monedas en cofres y no que te las den "por tu cara bonita". Además, si huyes de un enemigo, tu personaje se aleja corriendo del lugar de la lucha.

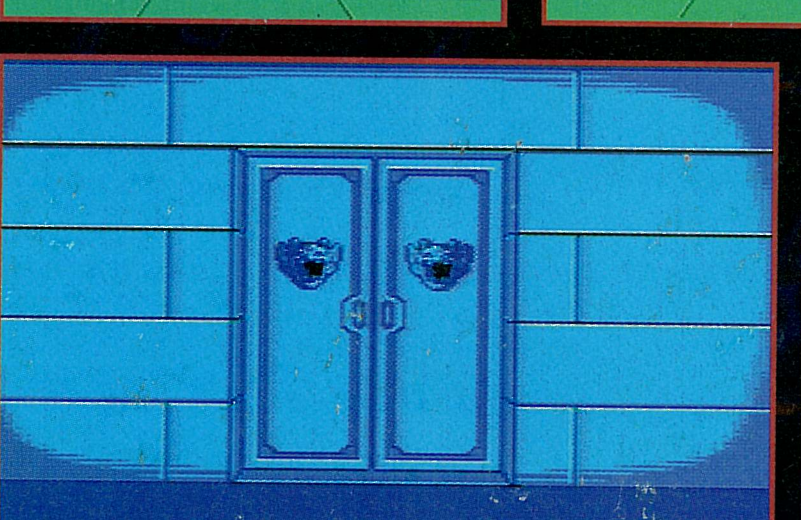
Un gran clásico que no debe faltar a ningún habitante de este castillo, eso si lo dioses te son propicios y logras encontrarlo en alguna tienda.

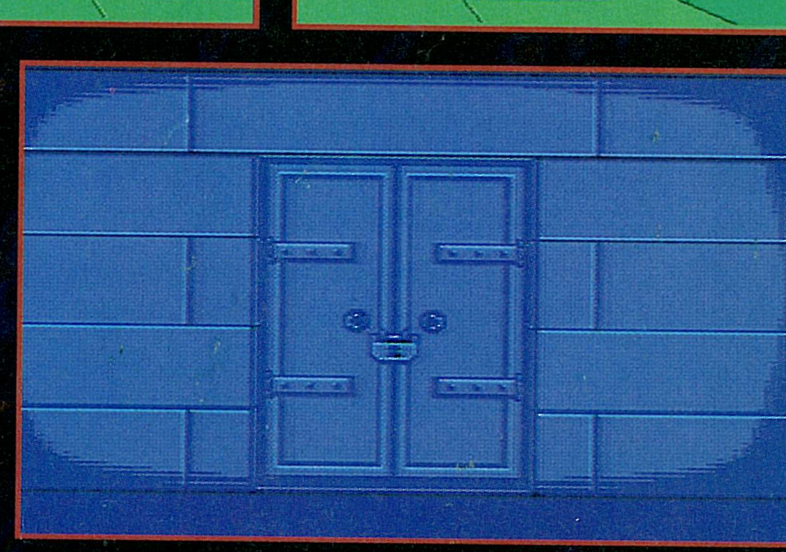
CRONICAS DE LA ERA DE RAGNAROK





El Laberinto





CRONICAS DE LA ERA DE RAGNAROK

As de espadas

Yo, Goldwind, Señor de la Guerra invoco los poderes de Tarod, Señor del Caos, para que me traslade en el tiempo hasta encontrar una aventura llamada CORPORATION y poder guiar a los aventureros arriesgados a través de los pasadizos de la UCC.

OBJETOS NECESARIOS PARA TU MISION

OBJETO	CANTIDAD NECESARIA
GUN 2	1
GRANADA	2
BOMBA	1
POWER PACK	1
REFILL	4
ELECTRONICS	3
ARMOR 3	1

DOCE CONSEJOS PARA TU CRUZADA

- 1. El arma más importante es la bomba. No la utilices a menos que estés dentro de la prisión y sea tu única vía de escape.
- 2. Vigila constantemente tus niveles de energía.
- 3. Usa el Back Pack con moderación, ya que gasta tu energía.
- 4. Usa los terminales y el Back Pack para recargar tu energía.
- 5. Aléjate de los muros cuando camines por los pasillos, evitarás desagradables sorpresas.
- 6. Tarde o temprano terminarás en la prisión. Gracias a Dios, los guardias no te vaciarán los bolsillos. Busca en ellos y utiliza lo que creas más conveniente para escapar.
- 7. Si tienes la bomba, realiza los siguientes pasos para escapar: Sitúa la bomba en un extremo de la habitación y ajusta el temporizador a 30 segundos. Acto seguido vete a la otra esquina de la celda. Después de la explosión, escapa por el agujero.
- 8- No compres un Lock-Pick, encuentra uno.
- 9- Ni se te ocurra quitarte la armadura.
- 10-No compres bebida.
- 11- Controla la energía cuando utilices los objetos.
- 12- No te líes a comprar equipo como un loco, ya que mucho es inútil y pesa.

Conjuros y pócimas

¡Que el día se vuelva crepuscular! ¡Que la luz se transforme en tinieblas! ¡Que los dioses se vuelvan mortales! ¡Que las espadas se transformen en plumas!, y que con esas plumas, escriban mis guerreros a esta cueva de milagros.
El día era oscuro y lluvioso. ¡Perfecto!

Me acerqué a un quiosco y lo primero que ví fue la revista Mega Sega. Tenía la misma apariencia de siempre, pero una luz mágica me arrastró hacia ella y la compré. Volví a mi palacio y empecé a pasar sus páginas. Cuando la vulgaridad nublaba mis ojos y la revista llegaba a su fin, encontré una sección de juegos de Rol. ¡Por fin! Mi presagio se había cumplido. Con todo esto me imagino que os habréis dado cuenta de que me ha gustado vuestra sección, diabólicos roleros llamados Tarod, Goldwind III y Cyllan. Me gustaría que me dijeras si conoces algún oscuro escondite llamado tienda, que tenga juegos de Rol, para Mega Drive o Master, preferentemente en la Ciudad Condal o de venta por correo.
Gracias por adelantado.

LA MAESTRA DE LA OSCURIDAD.

Cyllan: Querida discípula, la mejor manera de que logres tus deseos es que marques en un aparato de comunicación los siguientes códigos numéricos: (91) 523 23 93.

Estimada Cyllan:
Cuando vi por primera vez tu sección, supe que mis súplicas a los Dioses de Asgard se habían hecho realidad. Mi turbación se centra en el gran MIGHT AND MAGIC. Al final del juego, en la Square Lake Cavern, no logro acabar con los 58 Reyes Demonio que me atacan sin cesar, y tampoco sé cómo solucionar los acertijos que se me piden mas adelante.

EL GUERRERO ROJO.

Cyllan: Valeroso guerrero, en esta ocasión no te bastará la fuerza bruta para completar tu búsqueda. Por eso, he aquí un par de conjuros que te harán más poderoso. Para tener los héroes mas bravos y temibles de las tierras de Cron realiza la siguiente operación: Elige la opción View Character en cualquier momento del juego. Cuando el mensaje View Which aparezca, pulsa en el mando IZQUIERDA, A, y C, uno después del otro y suéltalos al mismo tiempo. Al instante verás aparecer unos personajes cargaditos de armas y tesoros. Lo único que tienes que hacer es coger todas estas maravillas y armar a tus personajes. Por cierto, una pista para el acertijo que te corroe la mente. Debes desencriptar la palabra PREAMBLE.

**ESTO ES TODO POR ESTE MES.
NO OLVIDEIS MANDAR
VUESTROS PERGAMINOS
CON DUDAS AUN NO RESUELTAS A:
MEGA SEGA ,
O'Donnell 12. 28009 Madrid
Poned en el sobre el nombre de esta
sección y el apartado al que va dirigida**

DA EL

Sube de nivel con la nueva Revista

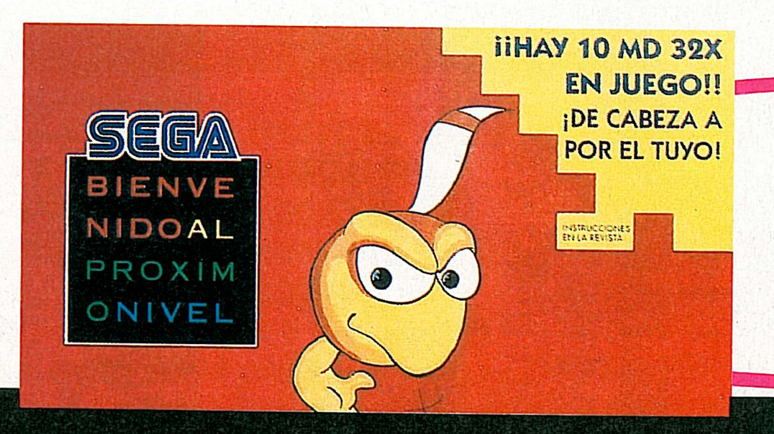
SUPER JUEGOS

Super Juegos cambia y se convierte en un invento de tomo y lomo. Un revistón megarrevolucionario, pensado para adictos del videojuego, con todo lo que quieres saber sobre los cartuchos y CD's que más te enloquecen.

Pásate a la nueva Revista Super Juegos. Ahora más grande, con más páginas, más secciones, más profesional y con lo último en videojuegos y consolas del mundo.

Para que rompas en videojuegos y tu super juego arrase el nivel.

Da el salto, con la nueva Revista Super Juegos ganarás la partida.



Y además, pura dinamita. Un vídeo de regalo con lo más nuevo de Sega.

SUPER JUEGOS CAMBIA

TRUCOS NEMESIS

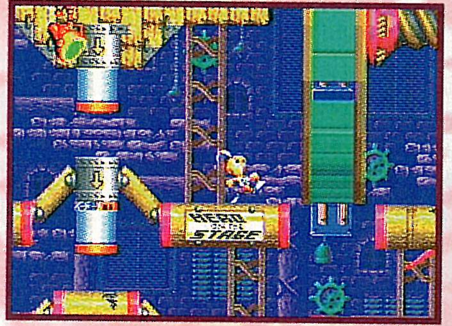
El poco espacio de que dispongo en este número me obliga a prescindir del discursillo de todos los meses. Pero no os hagáis ilusiones, el mes que viene volveré a la carga con un aluvión de trucos nuevos y los primeros trucos de lectores. Sí, por increíble que parezca empiezan a llegarme cartas de lectores inquietos. No está mal, después de cuatro meses suplicando como un poseso.

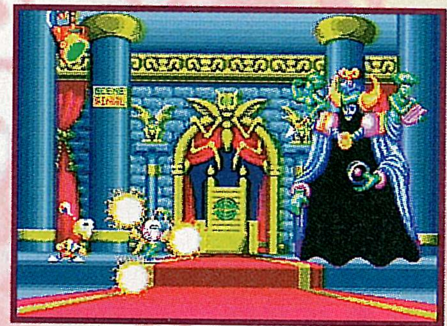
DINAMITE HEADDY

MEGA DRIVE

Ver las animaciones de Headdy

No es el trucazo de la década, pero lo menos es curioso. En la pantalla del título, presiona START e ilumina la palabra OPTIONS. Ahora, con el primer pad presiona la siguiente combinación: B, A, B, C y B. Pulsa de nuevo el botón de START. Accederás a una pantalla de color verde con diferentes animaciones del protagonista del juego. Utiliza la DERECHA para ver las demás animaciones.





FIFA INTERNATIONAL SOCCER

MEGA CD

Opciones y videoclips ocultos

Introduce los siguientes códigos para acceder a nuevas opciones y habilidades. Para ello, pulsa las siguientes combinaciones de botones en la pantalla de opciones:

SUPER POWER: B, A, B, B, B, B, B, B, B, B.
SUPER OFFENCE: A, A, A, A, A, B, C.
SUPER DEFENCE: B, B, B, B, B, C, B.
DREAM TEAM: A, A, B, B, C, C, A, A.
SUPER GOALIE: A, A, A, A, A, B, B, B, B, B, B.
INVISIBLE WALLS: C, C, C, B, A, A, A, B.
CRAZY BALL: C, A, B, C, C, B, A, C.
CURVE BALL: B, A, C, B, C, C.

Si por el contrario quieres ver unas cuantas secuencias de vídeo ocultas, dirígete a la pantalla de tácticas y estadísticas (Coaching /Stats Screen). En esta pantalla, elige Formations, Coverage o Strategy. En cada uno de ellas podrás ver un vídeo supersecreto con sólo iluminar la opción y pulsar el botón A.

NBA JAM

MEGA DRIVE

¡Speech Mayhem!

Si creías que la opción de jugar con Bill Clinton ya era desmadrada, prepárate para experimentar con las diferentes digitalizaciones de voz del juego. Para poder escucharlas sigue exactamente los mismos pasos que con los personajes secretos. O sea, haz lo siguientes:

1- Selecciona Yes para meter tus iniciales en el juego.
2- Introduce las dos primeras letras, dejando el cursor sobre la tercera pero sin introducirlo.
3- Ahora presiona START y el botón correspondiente para escuchar las siguientes frases:

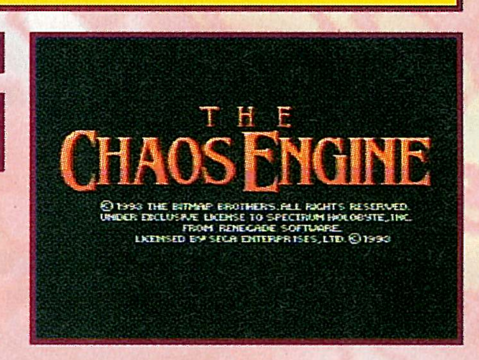
Frase	Iniciales	Botón
HELLO	GAP	C
IT´S A BLOW OUT	SNK	C
OH MY	CHR	C
IS IT A TWO?	JAZ	B
BOOMSH AKALAKA	ZOB	B

CHAOS ENGINE

MEGA DRIVE

¡Power-ups y dinero a patadas!

Con el siguiente password accederás al segundo nivel, con algunas vidas de más, bastantes power-ups y pasta para aburrir: CHSNGIN12345



PETE SAMPRAS TENNIS

MEGA DRIVE

Passwords

Más passwords para uno de los mejores simuladores de tenis producidos para Mega Drive:

Round	Ciudad	Pista	Oponente	Password
11	Zurich	Tierra	D Loveridge	LUCKY
12	Memphis	Dura	F Chang	HOUSE
13	Milano	Hierba	P Giovani	CUE
14	Barcelona	Tierra	C Yuste	DURHAM
15	Hamburg	Tierra	R Zengerle	JUMPING
16	New York	Dura	G Himme	HAPPY
17	Berlin	Tierra	S Schmidt	MEGA
18	Florida	Dura	P Sampras	PLAYPETE

GANADORES DE LOS JUEGOS REVIEW DE AGOSTO Y SEPTIEMBRE

AGOSTO: ALBERT VELLVEHI MORAN (Barcelona), PABLO ANTONIO BARREIRO FONTE (Tenerife), NÉSTOR VILLANUEVA CABEZA (Tarragona), JAVIER CASARES CERVILLA (Granada) y ANA MARTINEZ RODRIGUEZ (Barcelona).

SEPTIEMBRE: JUAN RAMON GONZALEZ (Madrid), ENRIQUE GOICOECHEA (Madrid), ALEXIS ESCALARTE GARCIA (Alicante), SERGIO TAVERA IZQUIERDO (Alava), JOSÉ ARMAS GORRIN (Tenerife) y JAVIER MUÑOZ GONZALEZ (Tenerife).

LA TRILOGIA STREETS OF RAGE

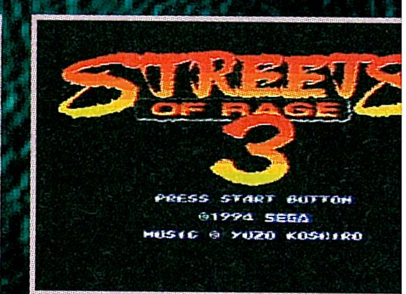
En 1992, cuando todos suspirábamos por jugar a FINAL FIGHT en Mega Drive, llegó un juego que se convirtió en leyenda: STREETS OF RAGE (BARE KNUCKLE en Japón). Una auténtica maravilla, con unas músicas perfectas, opción para dos jugadores, golpes en equipo y una jugabilidad perfecta. Desde ese día, los que jugaban con FINAL FIGHT, suspiron por jugar con STREETS OF RAGE.

STREETS OF RAGE I

Tres excepcionales agentes, dimiten del corrupto Cuerpo de Policía para acabar con los criminales que dominan la ciudad. Ellos son Axel Stone, Adam Hunter y Blaze Fielding, que pretenden limpiar la ciudad de basura. Después de acabar con los secuaces de Mr X, nuestros héroes se dirigen a la guarida de este malvado ser. OPCION FINAL A. Después de pulverizar al matón de Mr. X, este pregunta a nuestros personajes si quieren unirse a ellos. Si uno de los dos responde afirmativamente tendrá que matar al otro. OPCION FINAL B. Si el que gana es el bueno, se enfrentará al villano. Si el que gana es el "malo", también tendrá que enfrentarse al villano y pasará a controlar el sindicato del crimen. OPCION FINAL C. Si los dos personajes han respondido que de forma negativa, deberán acabar con Mr. X y lograrán que la ciudad deje de estar bajo su control

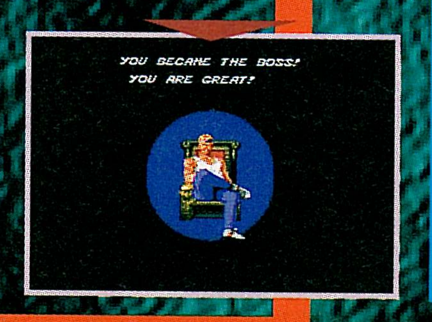
FINAL BUENO

FINAL MALO



FINAL BUENO A

Después de liberar al jefe, éste nos comunica la localización de la base secreta del doctor. Nos dirigiremos a ella, y descubriremos que por fin hay algo de Mr. X en todo esto, ya que el doctr ha conservado su cerebro en pepitoria y éste está conectado a una bomba a punto de estallar. La misión es destruir al cyborg guardián antes de que la bomba se accione, destruyéndolo todo. Si no lo logramos, el laboratorio volará en pedazos, y con él su secreto.



STREETS OF RAGE II

Mr. X ha vuelto, y ha secuestrado a Adam Hunter, Blaze, Axel y dos personajes más: Skate Hunter, el hermano pequeño de Adam, y Max, un experto en lucha libre.

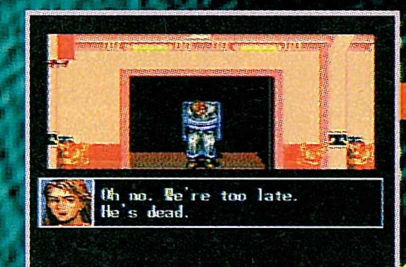
FINAL BUENO

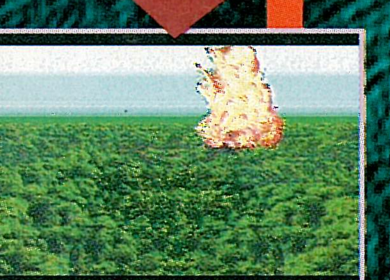
Después de acabar con Mr. X por segunda vez, los chicos encuentran al pobre Adam en una mazmorra y lo liberan. Alegría y felicidad por doquier.

STREETS OF RAGE III

Cuando todos pensaban que Mr. X había muerto, su sombra planea de nuevo sobre la ciudad. Un extraña organización, ha contratado a un eminente doctor experto en robótica para construir réplicas exactas de los más importantes personalidades públicas para suplantarlos y controlar el país. ¿Estará Mr. X detrás de todo esto? ¿Lograrán nuestros amigos evitar semejante catástrofe ?

FINAL. Después de reducir a tornillos chamuscados la replica cibernética de Mr. X, descubrimos que el doctor es el cerebro de la operación y que tiene preso al Jefe de las Fuerzas Armadas en un edificio repleto de bombas de gas letal.



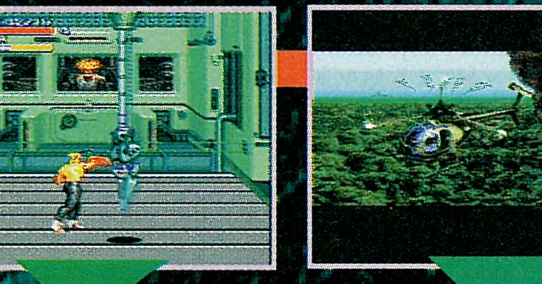


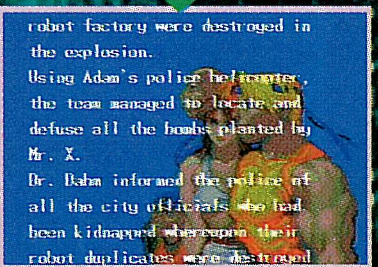
FINAL BUENO A

Logramos destruir al robot a tiempo, y éste cae encima del cerebro de Mr. X, acabando con la pesadilla. Después se reúnen todos los personajes de la saga.

FINAL MALO

El tiempo apremia, hemos de intentar destruir las bombas antes de que sea demasiado tarde, pero no lo conseguimos, el general muere. Nos dirigimos al Ayuntamiento, donde nos encontramos con un falso jefe que no es otro que Shiva disfrazado. Acabamos con él, pero es demasiado tarde, puesto que el doctor ya ha ganado la batalla.





CATALOGO DE JUEGOS

El catálogo de juegos sigue avanzando. Número a número esta sección pone las cosas en su sitio, marcando pautas de comportamiento y opinión que son seguidas por el resto. Por algo somos los mejores.

MEGA DRIVE

▼ 688 ATTACK SUB

GLOBAL 60

Un complejo simulador de submarinos especial para los amantes de las profundidades consoleras. Sólo apto para aquellos que estén decididos a convertirse en ingenieros navales.

▼ ALIEN 3

GLOBAL 81

Las aventuras de la teniente Ripley en su máximo esplendor. Un laberíntico mundo en el que Alien no perdona y anda como loco buscando nuevos prisioneros con los que perpetuar su especie.

▼ ALADDIN

GLOBAL 93

Los personajes del último éxito de Disney protagonizan un cartucho tecnicamente perfecto, programado por David Perry, autor de COOL SPOT y MICK & MACK, entre otros. Las plataformas en su más pura esencia.

▼ ART OF FIGHTING

GLOBAL 92

Enésima conversión del hit de **SNK** para ***Mega Drive*** que nos ofrece toda la emoción de los golpes y su depurado *argumento*. No hay *zooms*, pero no le hacen falta. Totalmente recomendable.

▼ BACK TO THE FUTURE 3

GLOBAL 29

Segundas partes nunca fueron buenas, y esta es la tercera... Peor aún cuando se trata de la conversión directa de un juego de ordenador que no brillaba por su calidad. Malo con avaricia.

▼ BATTLETOADS

Calcada directamente de la versión ***NES***, BATTLETOADS desaprovecha las posibilidades gráficas y sonoras de la ***Mega Drive***. A pesar de ello, sigue siendo tan divertido como el juego original.

▼ BATMAN

El héroe enmascarado de Gotham City protagoniza una aventura llena de dinamismo y con una presentación *de película*.

▼ BATMAN RETURNS

Decepcionante en ciertos aspectos como la música y la animación del personaje central. Sin duda, peor que la primera parte.

▼ BUBBA'N'STIX

Sencillo arcade que contiene gotas de inteligencia que han de ser usadas en la solución de problemas cada vez más complejos. Una idea original para un juego realmente bueno a nivel técnico.

▼ CASTLEVANIA THE NEXT GENERATION

Conversión de un juego clásico para las consolas ***Nintendo*** que rebosa la fantasía y buenas maneras propias de la casa **Konami**. El cartucho se hace algo corto, aunque es realmente divertido. Defraudará a los más mitómanos.

▼ COLUMNS

No cabe duda de que tiene sus adeptos, aunque verdaderamente no son muchos. No llega a la calidad del TETRIS, al que trata de emular sin grandes resultados.

▼ COSMIC SPACE HEAD

GLOBAL 78

Loable intento de los programadores de **Codemasters** por llevar el género de las aventuras gráficas al mundo de las consolas. Sólo dos puntos negros ensombrecen este excelente cartucho: el poco colorido de sus gráficos y lo corto de su desarrollo.

▼ DRAGON BALL Z

GLOBAL 91

Por fin llegó. La conversión del manga de Akira Toriyama en un juego de lucha calificado como el mejor, después de SF II y MK. **Bandai**, además, ha tenido la deferencia de traducirnos los manuales.

▼ ECCO THE DOLPHIN

El juego del que todo el mundo habla. Unos gráficos increíblemente buenos y unas fases largas. El mejor somnífero que podéis conseguir sin receta médica.

▼ EX-MUTANTS

Una de las adaptaciones de cómic mas patéticas y desastrosas que se puedan recordar. *Sprites* lamentables, sonidos chicharreros y unos monstruos de fin de fase que, por provocar, sólo provocan risa. Una joya.

▼ FANTASTIC ZONE

El héroe mas popular de los ordenadores domésticos hace su primera incursión en la ***Mega Drive***. Aunque un poco sencillote, contiene ciertos detalles ciertamente buenos como el espectacular degradado utilizado en los fondos.

▼ FATAL FURY

GLOBAL 93

Doce megas de acción, golpes y patadas en este excelente cartucho. Altamente recomendable para toda clase de fauna, desde fanáticos de la lucha hasta amantes de los buenos juegos de toda la vida.

▼ FLASHBACK

La obra maestra de **Delphine** se escapa a todo tipo de comentario. Un juego de los de uno entre un millón. Imprescindible.

▼ F1 WORLD CHAMPIONSHIP

GLOBAL 93

Adaptando un viejo éxito para el ***Amiga***, VROOM, **Domark** ha conseguido la simulación de Fórmula Uno mas perfecta, espectacular y divertida que se puede encontrar en la ***Mega Drive***. Soberbio.

▼ F22 INTERCEPTOR

El único simulador serio aparecido hasta el momento para la ***Mega Drive***. Aunque los polígonos no son precisamente el fuerte de esta máquina, los gráficos son fluidos y no se ralentizan lo más mínimo.

▼ GALAHAD, THE LEGEND OF LEANDER

GLOBAL 82

LEANDER para los amigos, es un nuevo juego de ***Psygnosis***, creadores de la saga del SHADOW OF THE BEAST. Esto se nota en los buenos gráficos y el estupendo desarrollo del programa.

CATALOGO DE JUEGOS

▼ GAUNTLET
GLOBAL 95

¿Cuál es el juego ideal para estrenar el nuevo adaptador de cuatro jugadores de **Sega**? Pues el arcade de cuatro más famoso de todos los tiempos: **GAUNTLET**. **Tengen** logró plasmar todo el espíritu de la máquina original, sin olvidar las voces digitalizadas y las centenas de niveles que forman el juego. Una maravilla de cartucho.

▼ GHOULS'N GHOSTS
GLOBAL 93

Pertenece a esa camada legendaria de juegos que aparecieron en el mercado casi al mismo tiempo que la consola y que dejaron asombrado a más de uno. Basado en la recreativa de **Capcom**, es una de las mejores conversiones de la historia.

▼ GOLDEN AXE
GLOBAL 94

La conversión. Así de contundente hay que hablar cuando se trata de esta maravilla hecha juego. Pocas veces ha llegado **Sega** a tal grado de perfección como cuando creó esta megaversión de su recreativa.

▼ GRAND SLAM TENNIS

La respuesta de **Sega** al insuperable SUPER TENNIS de ***SNES***. No es tan bueno como este, pero se trata, sin duda, del mejor juego de tenis para la ***Mega Drive***.

▼ GUNSTAR HEROES
GLOBAL 94

Una nueva compañía, **Treasure**, y una nueva concepción de juego. Sus gráficos asombrarán incluso a los mayores detractores de la ***Mega Drive***. ¿Quién dijo que no podría crear rotaciones como otras consolas más potentes? **GUNSTAR** es superlargo, muy divertido y permite la participación simultánea de dos jugadores. Casi nada.

▼ HARDBALL 3
GLOBAL 80

A la tercera va la vencida. Después de tres intentos, **Accolade** ha logrado, por fin, crear un juego de beisbol aceptable. Su gran número de opciones, así como su facilidad de manejo, lo convierten en el cartucho ideal para los novatos en este deporte.

▼ HYPERDUNK
GLOBAL 72

Una excelente opción de ocho jugadores simultáneos y algunas técnicas espectaculares aderezan un cartucho correcto, sin muchas pretensiones, con aires de máquina recreativa pero que choca contra el todopoderoso NBA JAM.

▼ JAMES POND

Un simpático y original arcade lleno de plataformas, jugabilidad y mucha agua. No es una maravilla gráfica ni sonora, pero merece la pena.

▼ JUNGLE STRIKE
GLOBAL 93

Soberbia continuación de DESERT STRIKE, uno de los mejores cartuchos aparecidos para la ***Mega Drive***. Guía un sofisticado helicóptero de combate entre las calles de Washington, el desierto o la selva colombiana. Simplemente, imprescindible.

▼ KRUSTY'S FUN HOUSE

Sorprendente variación del LEMMINGS con unos gráficos llenos de color y protagonizado por la familia mas popular de la televisión: Los Simpsons. Es el mejor ejemplo de cómo hacer un juego de estrategia divertido, ameno y capaz de gustarle incluso a los más pequeños de la casa.

▼ LHX ATTACK CHOPPER

Un simulador realista que aprovecha al máximo la técnica de polígonos que tanto éxito tuvo con el F22 INTERCEPTOR.

▼ LOTUS TURBO CHALLENGE
GLOBAL 84

A pesar de algunos pequeños fallos técnicos, se trata de uno de los mejores juegos de coches que existen en la actualidad para ***Mega Drive***. Rápido y con opción de dos jugadores.

▼ MARKO'S MAGIC FOOTBALL
GLOBAL 87

Un sorprendente producto realizado por los **Cartoon Mavericks** que huele a clásico, retomando los viejos ingredientes de las producciones para ordenadores de ocho bits. Es divertido y, ante todo, increíblemente perfecto a nivel técnico.

▼ MORTAL KOMBAT
GLOBAL 92

El gran escándalo del año. Mucha acción, violencia y gráficos digitalizados se dan cita en un magnífico arcade que ha despertado amores y odios gracias a su modo Gore, tan rotundo como sangriento. No apto para padres quisquillosos ni psicólogos frustrados.

▼ NHLPA HOCKEY 94

Como cada año, **Electronic Arts** vuelve a deleitarnos con otra nueva versión actualizada de su célebre EA HOCKEY. De la del 94 hay que destacar la posibilidad de usar su nuevo adaptador para cuatro jugadores.

▼ NBA JAM

Partidos de *Two on Two* con emocionantes canastas y espectaculares mates que poco tienen que envidiar a los originales de la máquina recreativa. Pueden competir cuatro jugadores.

▼ PETE SAMPRAS TENNIS

El tenis adecuado para nuestra consola, que supera el mediocre DAVIS CUP. Una jugabilidad alta, el sobresaliente invento del J-Cart, varios modos de juego y las mejores digitalizaciones de voz que existen para una ***Mega Drive***.

▼ PGA EUROPEAN TOUR

Nueva versión que supera con creces lo visto hasta el momento. Nuevas opciones, campos y jugadores.

▼ PRINCE OF PERSIA
GLOBAL 88

El clásico de Jordan Mechner revive en una versión mejorada, con gráficos espléndidos y una jugabilidad que no languidece con los años. Infinitamente mejor que la soporífera entrega para ***Mega CD***.

▼ REN & STIMPY
GLOBAL 76

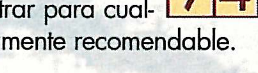
Extraña mezcolanza de plataformas y mala educación que protagonizan un perro y un gato poco enfrentados. Un juego divertido que no tiene aspiraciones de clásico a largo plazo.

▼ ROAD RASH
GLOBAL 86

Convertido en un clásico gracias a el éxito obtenido en los Estados Unidos, este juego incluía una original opción de repetición de *palos* sobre las espaldas ajenas. Una buena combinación que viene acompañada de unos scrolles perfectos y otras excentricidades técnicas de igual manufactura.

▼ ROBOCOD
GLOBAL 94

La obra cumbre de **Vectordean**, los creadores del primer Pond. Uno de los mejores juegos que puedes encontrar para cualquier consola. Altamente recomendable.



CATALOGO DE JUEGOS

▼ ROBOCOP VS TERMINATOR

Un excelente arcade que combina a la perfección dos géneros tan distintos como son los *shoot'em up* y las plataformas. Deliciosamente sangriento, es el juego ideal para los amantes de las emocines fuertes.

▼ ROCKET NIGHT ADVENTURES

GLOBAL 92

Konami vuelve a deleitar nuestros sentidos con una nueva pieza maestra de la programación que recoge lo mejor de las plataformas, junto a unos gráficos y un sonido incomparables. El juego que nadie debería perderse bajo ningún concepto. Pedírselo a un amigo o familiar.

▼ ROLO TO THE RESCUE

GLOBAL 88

Aventura arcade que introduce elementos de inteligencia. Deberemos guiar los destinos de un elefante y sus secuaces: el castor, el conejo y la nutria. Calidad asegurada por **Vectordeam** (ROBOCOD).

▼ SENSIBLE SOCCER

GLOBAL 94

El mejor juego de fútbol disponible para consola. Aunque sus gráficos son un poco peores, supera con mucho al EA SOCCER, sobre todo en jugabilidad. Tanto si te gustan los juegos deportivos como si los detestas, no debes dejarlo escapar.

▼ SHINOBI 3

GLOBAL 85

Aun sin ser tan bueno como la primera parte, **SHINOBI 3** incorpora nuevos movimientos del protagonista, así como algunos gráficos impresionantes. Altamente recomendable, tanto para los seguidores de la saga de Joe Mushashi como para los que busquen un cartucho mas que resultón.

▼ SONIC SPINBALL

GLOBAL 79

Sonic hace un alto en el agradecido género de las plataformas para formar parte del pinball mas extraño, loco y sorprendente que podrías imaginar. Lástima que el control de la bola deje bastante que desear. Un cartucho decentito, sin llegar a más.

▼ SONIC

GLOBAL 95

¿Qué decir del buque insignia de **Sega**? Pocos juegos alcanzan el nivel de perfección logrado por esta maravillosa combinación de plataformas, velocidad y buenos gráficos. Absolutamente esencial.

▼ SONIC 2

Aunque inferior a la primera parte, **SONIC 2** supera con creces al resto de cartuchos de ***Mega Drive***. Tanto sus gráficos como su modo de dos jugadores son increíbles.

▼ SONIC 3

Tercera entrega de 16 megas donde podrás encontrar rotaciones y *zooms* para aburrir y un colorido que deja en el más absoluto de los ridículos a SONIC CD.

▼ SPLATTERHOUSE 3

GLOBAL 82

Felicidades, amantes del Gore. **Namco** y su **SPLATTERHOUSE 3** os ofrecen 16 megas de sangre y casquería en un *beat'em up* sobrecogedor. Recomendado para los amantes de las emociones fuertes.

▼ STREETS OF RAGE 3

GLOBAL 91

La saga más aclamada de beat'em up de **Sega** regresa a nuestras ***Mega Drive***. 24 megas, más personajes, y un curioso desarrollo en el que cada acción tiene sus repercusiones al final del juego. Notable y divertido.

▼ SUNSET RIDERS

GLOBAL 82

Adaptación de una popular recreativa de **Konami**, **SUNSET RIDERS** es un excelente y original *shoot'em up* que lleva todo el espíritu del legendario Oeste a tu consola. Lástima que sólo tenga cuatro fases.

▼ SUPER BASEBALL 2020

Electronic Arts pone todo su buen hacer y experiencia al servicio de una de las mejores conversiones de ***Neo Geo*** a ***Mega Drive*** hasta la fecha. 16 megas de puro beísbol cibernético, ideales para los fans de los juegos deportivos.

▼ SUPER KICK OFF

GLOBAL 83

Una de las pocas cosas decentes que ha hecho **Tiertex** a lo largo de su historia. Jugable y entretenido, posee todas las múltiples opciones del original. Recomendable.

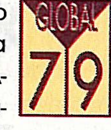
▼ SUPER MONACO GP 2

Usando como reclamo el nombre de Ayrton Senna, **Sega** calcó literalmente el desarrollo de la primera parte, añadiéndole unas pocas opciones más.

▼ TECHNOCLASS

Extraña incursión de **Electronic Arts** en el universo de los arcades con elementos de estrategia. No muy brillante gráficamente, se deja jugar un par de partidas, aunque acaba aburriendo.

▼ TERMINATOR II



Adaptación del éxito recreativo de **Midway**, que a su vez tenía el mismo desarrollo que OPERATION WOLF. Opción de dos jugadores y gráficos digitalizados para un buen juego de disparos.

▼ THE ADDAMS FAMILY

Estupenda conversión del famoso título de la comapañía **Ocean** para la ***SNES***. Guía a Gómez a través de la mansión Addams tras la pista de la desaparecida Morticia. Para los amantes de las plataformas horizontales más puras y duras.

▼ THUNDER FORCE IV

GLOBAL 90

La última parte, por ahora, y la más espectacular gráficamente, haciendo uso de planos múltipes de scroll parallax, enemigos enormes y música heavy a toda pastilla. Sin embargo, el cartucho flojea un poco en su jugabilidad, debido a lo difícil que se muestra en los últimos niveles.

▼ TINY TOON

GLOBAL 94

El mejor juego de **Konami** para la ***Mega Drive*** hasta la fecha. Toda la magia de los dibujos Warner en un cartucho indispensable, cargado de preciosas melodías, gráficos de gran colorido y jugable hasta lo impensable. Una maravilla.

▼ TOURNAMENT FIGHTERS

GLOBAL 75

Un *beat'em up* al estilo STREET FIGHTER II que promete mucho al principio, pero que resulta terriblemente inferior al ETERNAL CHAMPIONS o incluso al mismo STREET FIGHTER II CE SPECIAL.

▼ VIRTUAL RACING

GLOBAL 96

La conversión de recreativa más esperada y espectacular para consolas de todos los tiempos. Despunta por el nuevo chip SVP, que lo acelera hasta unos escalofriantes 23 MHz. Un título que merece el calificativo de clásico y que tenemos que agradecer al grupo de programación **AM2**.

▼ WHERE IS CARMEN SANDIEGO?

Inexplicable intento de adaptar el soporífero ¿juego? educativo con unos resultados del todo lamentables. Perfectamente olvidable.

▼ WORLD OF ILLUSION starring Mickey Mouse & Donald Duck

Nueva entrega de las aventuras del ratón Mickey y el pato Donald que deberán luchar contra las malvadas intenciones de una bruja. El cartucho, desgraciadamente, no llega a la calidad de CASTLE OF ILLUSION.

▼ WWF

El mejor juego de lucha libre para la **Mega Drive** hasta la fecha. Es exacto al de **SNES**, pero con una animación un poco más brusca y peor sonido.

▼ X MEN

Fallido intento de **Sega** por adaptar a la consola a los famosos héroes de la Marvel. La idea es buena, pero se arruina por la pobre animación de los personajes.

▼ ZOMBIES

El homenaje de **LucasArts** al cine de terror de serie B. Atraviesa las calles del barrio rescatando a los vecinos de las iras de un bebé de nueve metros, mientras esquivas al zombi Tobías y sus compadres. Absolutamente divertido y muy recomendable.

GLOBAL 90

▼ BATMAN RETURNS

Si siempre has deseado tener una recreativa de coches en casa, esta es tu oportunidad. Disfruta como nunca del chip de *scaling* del **Mega CD** mientras persigues al Pingüino por las tenebrosas calles de Gotham. Respecto a las fases de plataformas, son meras copias del cartucho, sin ningún cambio o mejora digna de mención.

DRAGON'S LAIR

Calco exacto de la máquina original de **Ready Soft** que contiene animaciones para aburrir. Una elección adecuada, aunque resulta monótona por la simplicidad de su desarrollo.

GLOBAL 78

▼ DRACULA UNLEASHED

Toneladas de FMV para el cuerpo de los mitómanos y un desarrollo exacto al visto en SHERLOCK HOLMES CONSULTING DETECTIVE. Dosis de aventura e inteligencia sin que sirva de precedente. ¿Diversión asegurada?

GLOBAL 89

▼ GROUND ZERO TEXAS

Shoot'em up hollywoodense de muy aparente aspecto que divierte con una facilidad pasmosa. Argumento típico pero con diferentes finales, interactivo hasta cierto punto y muy recomendable.

▼ SILPHEED

El mejor *shoot'em up* para **Mega CD**. Jugable, divertido, largo y gráficamente impresionante. **SILLPHEED** marca un nuevo estilo en la concepción de matamarcianos.

▼ SONIC CD

Imagináos por un momento el primer Sonic, con toda su jugabilidad, buenos gráficos, una música G-E-N-I-A-L y más de 70 niveles diferentes. Eso por no hablar del adictivo *Time Attack* o la asombrosa fase de bonus. Un sueño de juego hecho disco compacto.

GLOBAL 95

▼ SPIDERMAN VS. THE KINGPIN

Un refrito del cartucho, algo anticuado por cierto, con intros animadas dibujadas por un niño de 11 años y nuevas músicas. Mención especial a la canción de la presentación, interpretada por la voz más farragosa que tus tímpanos hayan podido oír.

GLOBAL 73

▼ YUMENI MISTERY MANSION

Compacto que nos refiere indirectamente a clásicos para otros soportes como 7TH GUEST en **PC** y **CD-ROM**. Buenos gráficos, acción premeditada y sonidos y músicas destacables.

GAME GEAR

▼ BATMAN RETURNS

Estupenda adaptación de la famosa película, Pingüino incluido. Los gráficos son excelentes, la música es agradable y se deja jugar mucho mejor que en la **Mega Drive**.

▼ CHUCK ROCK

Sus fantásticos gráficos, sus animaciones de impecable factura, sus buenos decorados y el maravilloso planteamiento de sus fases, lo convierten en uno de los mejores arcades de plataformas que puedes conseguir para la **Game Gear**.

▼ COLUMNS

Uno de los mejores clones del TETRIS. Forma columnas de colores con los cristales que caen sin cesar desde lo alto de la pantalla mientras haces frente a los constantes cambios de velocidad. Recomendable para todo tipo de usuarios.

▼ CRASH DUMMIES

Un arcade macabro y original en el que manejas a los célebres maniquíes de las pruebas de choque automovilísticas mientras pierden las piernas, los brazos, la cabeza...

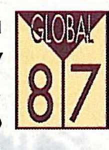
▼ DONALD DUCK, THE LUCKY DIME CAPER

A través de numerosos niveles de puras plataformas, el Pato Donald tendrá que encontrar a una malvada bruja, responsable del robo de la fortuna del tío Gilito. Un juego digno de figurar en la colección de todo usuario.

GLOBAL 92

▼ DR, ROBOTNIK'S MEAN BEAM MACHINES

El mejor pastiche derivado de la gloria del TETRIS de Alexey Patjinov. Divertido y atrayente, un desafío continuo en el modo de dos jugadores. Indispensable.



▼ MICKEY MOUSE

¡Oh no! Una bruja enloquecida llamada Mizrabel ha raptado a Minnie Mouse, el verdadero amor de Mickey. Por eso, inevitablemente, Mickey tratará de rescatarla viajando por los diversos niveles de plataformas del Castillo de la Ilusión. Es un juego excelente, con unos gráficos fabulosos y un impresionante planteamiento. Otro de los mejores para **Game Gear**.

GLOBAL 93

▼ MICKEY MOUSE II

Probablemente la mejor aventura arcade para **Game Gear**. Llena de colorido y fantasía, **MICKEY MOUSE II** gustará a todos, en especial a los más pequeños.

CATALOGO DE JUEGOS

▼ MICROMACHINES

¡Guau! De lo mejor que ha pasado por nuestras manos para ***Game Gear***. De verdad. Además, el increíble modo de dos jugadores en la misma consola es alucinante.

▼ NBA JAM

GLOBAL 84

Acclaim sirve en bandeja uno de los simuladores-arcade más espectaculares y divertidos de la temporada. La mejor recomendación es que lo compréis en cuanto aparezca en los mostradores de las tiendas.

▼ PRINCE OF PERSIA

Salva a la princesa de una pesadilla peor que la muerte en este clásico de los juegos de plataformas, con increíbles animaciones y numerosos niveles. La obra maestra de Jordan Mechner en todo su esplendor.

▼ ROADRUNNER

Tendrás que verlo para creerlo. Sus gráficos rebosan colorido, buenas animaciones y encima es divertido y jugable. Recomendable tanto para los fans del Correcaminos como para los del Coyote.

▼ SENSIBLE SOCCER

Toda la magia del fútbol en el único simulador para ***Game Gear*** que contiene las gotas mínimas de emoción y diversión que este deporte exige. Perfectamente realizado e imprescindible.

▼ SONIC

Aún mas rápido y trepidante que su hermana de ocho bits, sus gráficos y jugabilidad son totalmente indescriptibles. ¡Corre a por él!

▼ SONIC II

Una excelente continuación que se arruina por la poca visibilidad, debido al gran tamaño de los personajes en relación con la pantalla de la **Game Gear**, y su exagerado nivel de dificultad. De todos modos, es bastante divertido y recomendable.

▼ SPIDERMAN

GLOBAL 87

Sigue a Peter Parker, el asombroso hombre araña, a traves de las peligrosas calles de Nueva York. Pero cuidado, el Dr. Octopus y sus conpinches te pondrán las cosas bastante difíciles antes de enfrentarte con tu más mortal y peligroso enemigo: Kingpin. Acción y adicción a partes iguales. Bastante recomendable.

▼ STREETS OF RAGE

Exceptuando la desaparición de uno de los luchadores, **STREETS OF RAGE** está literalmente calcado de la versión ***Mega Drive***, e incluso la supera en la suavidad de su scroll. Por lo demás, es un *beat'em up* imprescindible en tu colección, con opción de dos jugadores, muchas fases y con una adaptación de la música original de Yuzo Koshiro realmente admirable.

▼ STREETS OF RAGE II

Cuatro megas de pura acción que superan con creces a la primera parte. El mejor juego de lucha para ***Game Gear***.

▼ SUPER KICK OFF

Si la versión ***Master*** era buena, esta es totalmente asombrosa. Gracias a su potente hardware, la ***Game Gear*** retoma el frenético scroll del original y lo duplica en velocidad y suavidad. Las mismas opciones y jugabilidad que la otra versión.

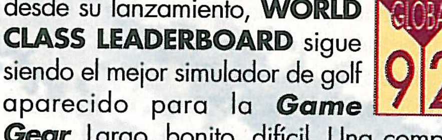
▼ SUPER SPACE INVADERS

El más clásico de todos los juegos shoot'em up con la cara lavada, mejores gráficos y algunas novedades extra. Pese a que el conjunto no es muy original, lo cierto es que **SPACE INVADERS** sigue siendo tan adictivo y entretenido como siempre, lo cual se agradece.

▼ WORLD CLASS LEADERBOARD

GLOBAL 92

A pesar del tiempo que ha transcurrido desde su lanzamiento, **WORLD CLASS LEADERBOARD** sigue siendo el mejor simulador de golf aparecido para la ***Game Gear***. Largo, bonito, difícil. Una compra esencial.



▼ ALADDIN

GLOBAL 86

Toda la magia de Disney y el saber hacer de los chicos de **Sega** ha producido un cartucho espectacular, enormemente divertido y con pocas fisuras para atacarle. Casi perfecto.

▼ ANDRE AGASSI TENNIS

Excelente conversión del cartucho de ***Mega Drive*** para la ***Master System***, aunque sigue con los mismos problemas que la versión de 16 bits. Sin embargo, merece la pena darle una oportunidad.

▼ ASTERIX

Asume el papel de Asterix y Obelix en este nuevo juego de plataformas, rebosante de buenos gráficos y con una jugabilidad más que recomendable.

▼ BATTLE OUT RUN

Salta a las autopistas con esta particular adaptación del clásico CHASE HQ en el que tendrás que golpear al resto de los coches para echarlos de la carretera. Aunque **BATTLE OUT RUN** no presenta un reto tan grande como el de FIRE AND FORGET II, tiene suficiente fuerza como para justificar su compra. Dale una oportunidad.

▼ BATTLETOADS

La versión ***Game Gear*** hace justicia al clásico de **Rare**. Acción ininterrumpida y desarollo beat'em up puro donde el descanso es inimaginable.

▼ COOL SPOT

Una conversión excelente para ***Master System***. Conserva la adicción, la frescura y la simpatía de la entrega ***Mega Drive***.

▼ DESERT STRIKE

Domark logró lo que parecía imposible: trasladar la obra maestra de **EA** a un pequeño cartucho de ***Master*** sin perder detalle y con unos resultados espectaculares.

▼ GAUNTLET

La máquina recreativa causó sensación cuando fue presentada en 1986, y esta versión tiene todas las características del juego original. Con 100 niveles diferentes para retarte, **GAUNTLET** es todo un clásico que no debes perderte.

▼ GLOBAL GLADIATORS

La versión ***Master System*** no llega a los altos niveles de calidad que su homónima de 16 bits, aunque es un digno ejemplo de arcade plataformesco.

CATALOGO DE JUEGOS

▼ JUNGLE BOOK

La magia Disney en todo su esplendor. Viaja con Mogli a lo mas profundo de la selva en compañía de Baloo, Bagheera y todos sus amigos. Las plataformas en su estado más duro y puro.

▼ LEMMINGS

GLOBAL 82

Más de 100 niveles de locura donde pondrás a prueba tus dotes de líder de los Lemmings, una raza terriblemente estúpida con cierta tendencia al suicidio. Una conversión bastante fiel del hit de **Psygnosis** para los ordenadores personales.

▼ MASTER OF KOMBAT

¿Quién ha dicho que hacía falta una conversión de STREET FIGHTER II de ***Mega Drive*** a ***Master System***? No sé si este cartucho será aún mejor que el SFII de ***Mega Drive***, pero lo cierto es que no hay nada parecido ni tan divertido.

▼ MICKEY MOUSE 2

GLOBAL 91

Brillante juego de plataformas, muestra de cómo debe ser un buen cartucho de ***Master System***. Tanto la calidad de sus gráficos como la belleza de sus melodías sobrepasan todo lo visto.

▼ OLYMPIC GOLD

GLOBAL 81

El cartucho ofrece seis pruebas olímpicas: martillo, lanzamiento de jabalina, 100 metros lisos, natación, 110 metros vallas y lanzamiento con arco. Todas las pruebas son bastante divertidas y no decepcionarán a los más fieles seguidores de los Juegos Olímpicos.

▼ PGA TOUR GOLF

GLOBAL 88

Si el juego para ***Mega Drive*** era increíble, esta versión para ***Master System*** tampoco se queda corta. No tiene nada que envidiar a la entrega de 16 bits. Recomendable. ¡Un verdadero puntazo!

▼ POWER STRIKE II

GLOBAL 92

El *shoot'em up* definitivo para la ***Master System***, obra de los maestros del género, **Compile**. Pulveriza las hordas de naves alienígenas con tu láser o intenta recoger alguna de las armas extra. Tanto si te gustan los matamarcianos como si no, no debes perdértelo bajo ningún concepto.

▼ PRINCE OF PERSIA

GLOBAL 91

Sin duda alguna, la mejor obra del genial Jordan Mechner. Deberás salvar a la princesa de las garras del malvado visir que pretende casarse con ella. Un juego que debe estar presente en cualquier colección que se precie.

▼ ROAD RASH

GLOBAL 81

Parece mentira que este cartucho, un verdadero clásico para ***Mega Drive***, pueda ser como es. Me explico: divertido, bonito y perfectamente jugable. ¡A comprarlo!, que son dos días.

▼ ROBOCOP VS. TERMINATOR

GLOBAL 89

Un brillante ejemplo de programación y un estupendo homenaje a los protagonistas de ambas películas. Una combinación de *shoot'em up* con plataformas totalmente explosiva y aconsejable.

▼ SHADOW OF THE BEAST

GLOBAL 85

En **Amiga** fue todo un clásico, en la ***Master*** es la revolución. Prepara tus rutinas para ver los planos de scroll parallax más alucinantes de los ocho bits en la legendaria aventura de una bestia en busca de su pasado, en busca de una respuesta.

▼ SONIC CHAOS

GLOBAL 79

¡Y van tres! De nuevo, Sonic debe arrancar de manos del malvado Robotnik las seis gemas del Chaos y poner su mundo a salvo. Correcto a nivel gráfico y sonoro, falla en lo corto de sus fases y en la extrema facilidad con que se acaba el juego.

▼ SONIC

GLOBAL 90

Toma el control del puercoespín más rápido del oeste mientras atraviesas a toda pastilla los dominios del Dr. Robotnik, el más malo entre los malos. Los ocho bits, mejor aprovechados que nunca, te ofrecen uno de los mejores arcades de plataformas que recuerdan los viejos del lugar.

▼ SONIC II

GLOBAL 94

Más niveles y más adicción para un cartucho que supera lo que parecía insuperable. Con numerosas mejoras respecto a su primera parte y definitivamente superior a su tercera, **SONIC II** es un juego imprescindible para todos los usuarios.

▼ STREETS OF RAGE II

Beat'em up puro y duro, con músicas de Yuzo Koshiro y una buena técnica que lo encumbran de nuevo a lo más alto de la maltrecha lista de lanzamientos para ***Master System***.

▼ SUPER MONACO G.P.

GLOBAL 89

El juego de coches que los usuarios de ***Master*** esperaban. Aunque gráficamente no es nada del otro mundo, el coche se maneja bastante bien y tienes un menú de opciones de los más completos. Recomendado para los seguidores de Ayrton Senna, Nigel Mansell y los repartidores de pizzas.

▼ SUPER OFF ROAD

GLOBAL 82

Fiel adaptación de la popular máquina recreativa, **SUPER OFF ROAD** contiene todos los niveles del original y es igual de divertido. Lástima que sea tan fácil y sólo puedan jugar dos personas en lugar de cuatro.

▼ STREETS OF RAGE

Como juego de lucha deja bastante que desear, y la estupidez de limitar las figuras en juego a sólo tres, debido a su tamaño, merece pasar a los anales de la historia.

▼ TERMINATOR

GLOBAL 82

Versión mucho mejor que la de ***Mega Drive***. Se necesita bastante habilidad para recorrer con fortuna todas las plataformas al tiempo que controlas a Kyle Reese en sus esfuerzos por proteger a Sarah Connor de las garras asesinas de Terminator.

▼ THE FLASH

GLOBAL 70

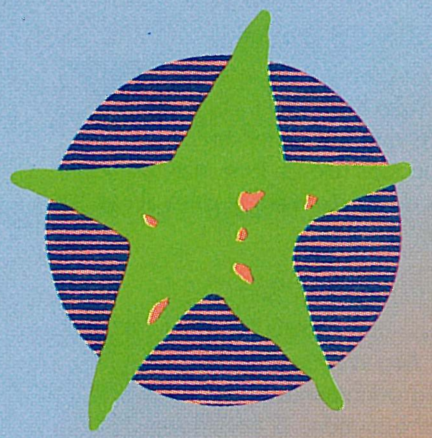
Directamente de la pantalla de tu televisor llega **THE FLASH**, el relámpago humano. Con una velocidad que quita el hipo y unos sprites del tamaño de guisantes, es el ejemplo mas claro de cómo crear un arcade técnicamente perfecto (varios planos de parallax incluidos) con una jugabilidad insufrible y totalmente aberrante.

▼ WIMBLEDON TENNIS

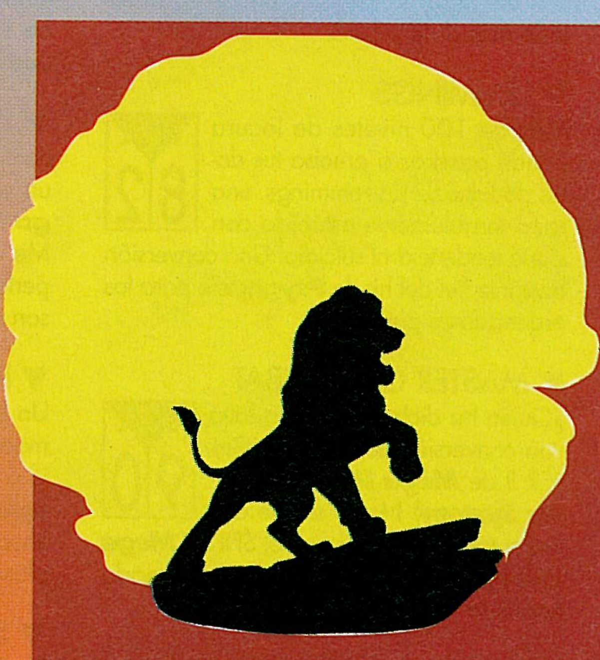
GLOBAL 82

El mejor juego de tenis para la ***Master***. Rápido, con un gran número de opciones y modos de juegos diferentes, es el cartucho deportivo por excelencia, sobre todo si buscas acción para dos jugadores.

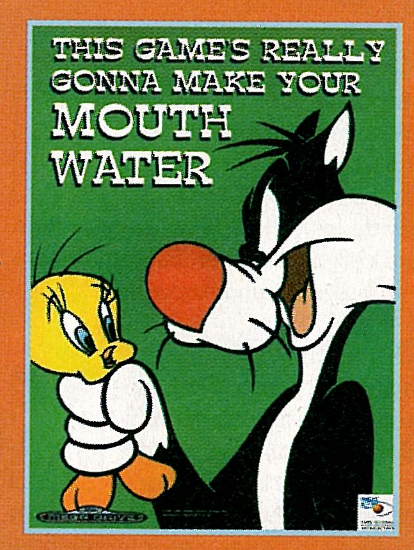
ECTS '94



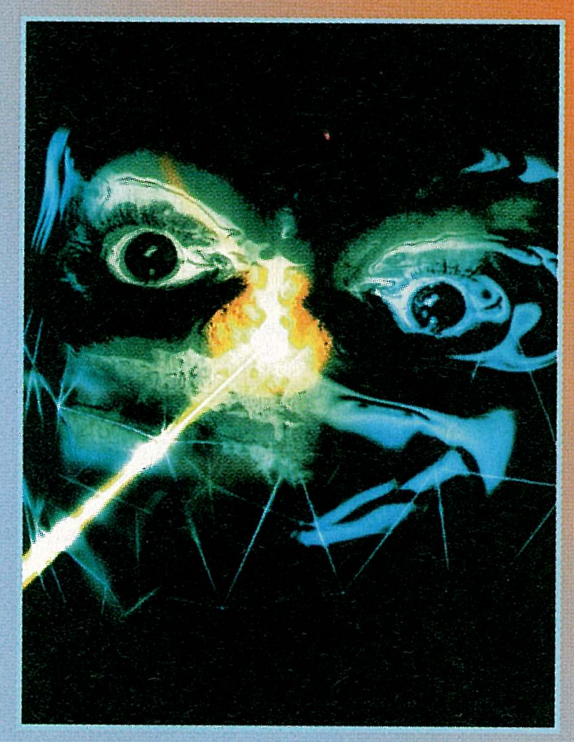
Las ferias ya no son un lugar donde la gente se reúne para ver las novedades de las compañías y así aprovechar para pasar un buen rato jugando con lo último de tal o cual compañía. Desde hace tiempo, ferias como la ECTS se han convertido en el mejor medio para que los profesionales del sector se pongan en contacto y puedan cerrar jugosos negocios. Y cómo no, para que nosotros podamos escuchar los últimos rumores y compartirlos con todos aquellos interesados.



Aquí está lo más importante de la feria que se desarrolló del 4 al 7 de septiembre en el Bussines Design Center de Londres. Como una de las estrellas indiscutibles de la feria se presentó **THE LION KING**, un juego con algunas de las animaciones, gráficos, y sonido mas impresionantes que se han visto en ***Mega Drive***, donde nuestro pequeño personaje, un cachorro de león, tendrá que defenderse con uñas y dientes de el más feroz de los enemigos, su tío.



La casa **Sega** también nos trajo su última creación, **SONIC AND KNUCKLES**, en el que nuestro pequeño héroe, Sonic, sigue haciendo de las suyas en otra fantástica aventura compartida con su eterno enemigo, y ahora amigo, Knuckles.

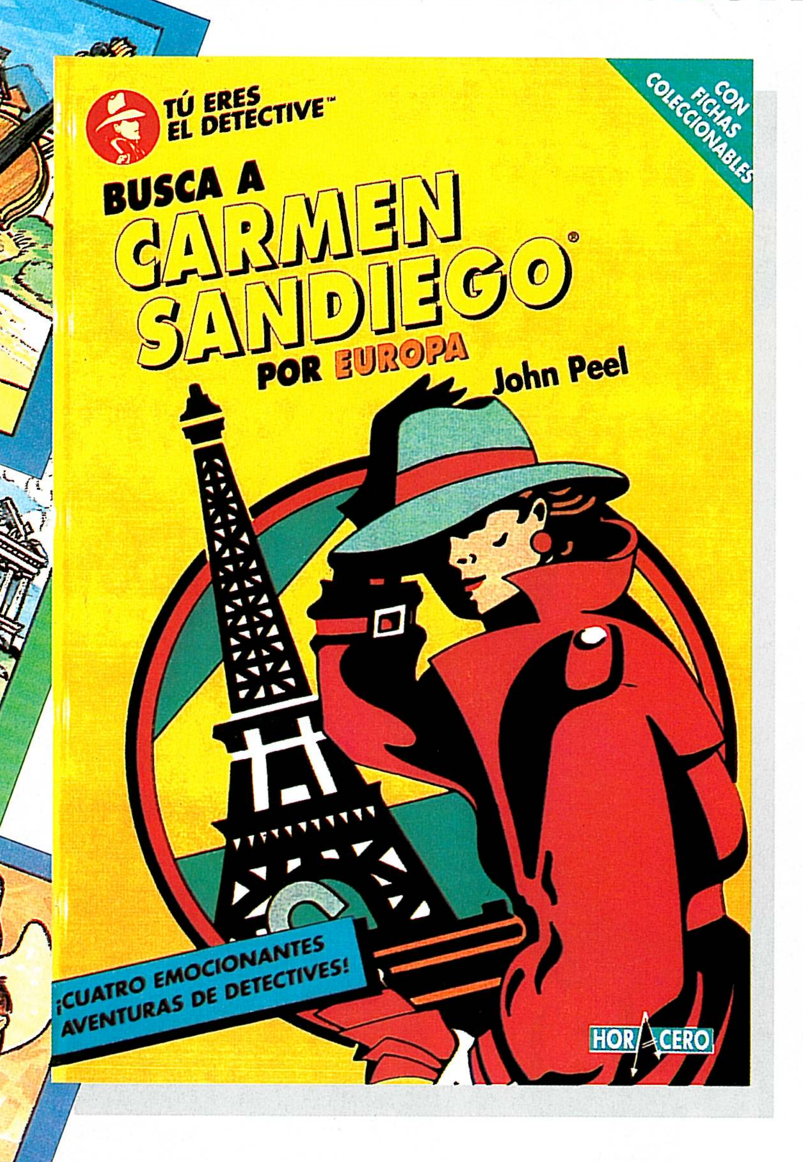


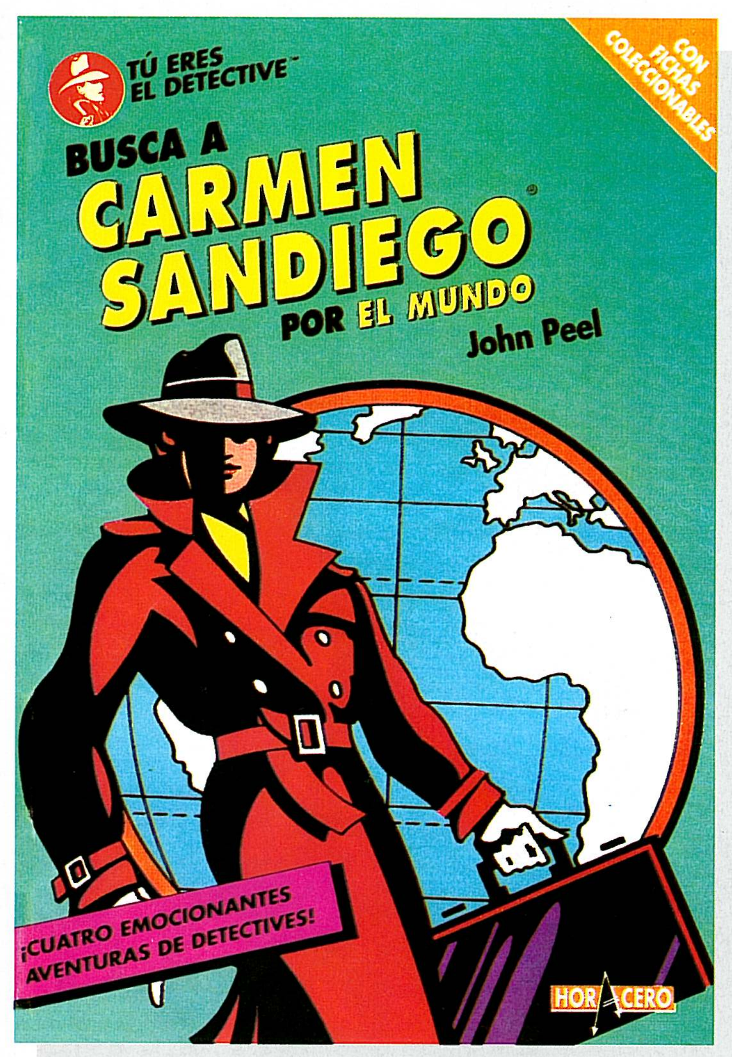
No os perdáis todo lo que os contemos sobre un juego que va a traer mucho de que hablar y la entrevista que tuvimos con su creador, David Perry, el mismo programador que desarrollo el fantástico ALADDIN, este juego se llama **EARTH WORM JIM.**

Por si esto no os ha parecido bastante, y si queréis saber más sobre todas las novedades que pudimos ver en la feria, no dejéis de leer el próximo número de Mega Sega. Vendrá caliente.

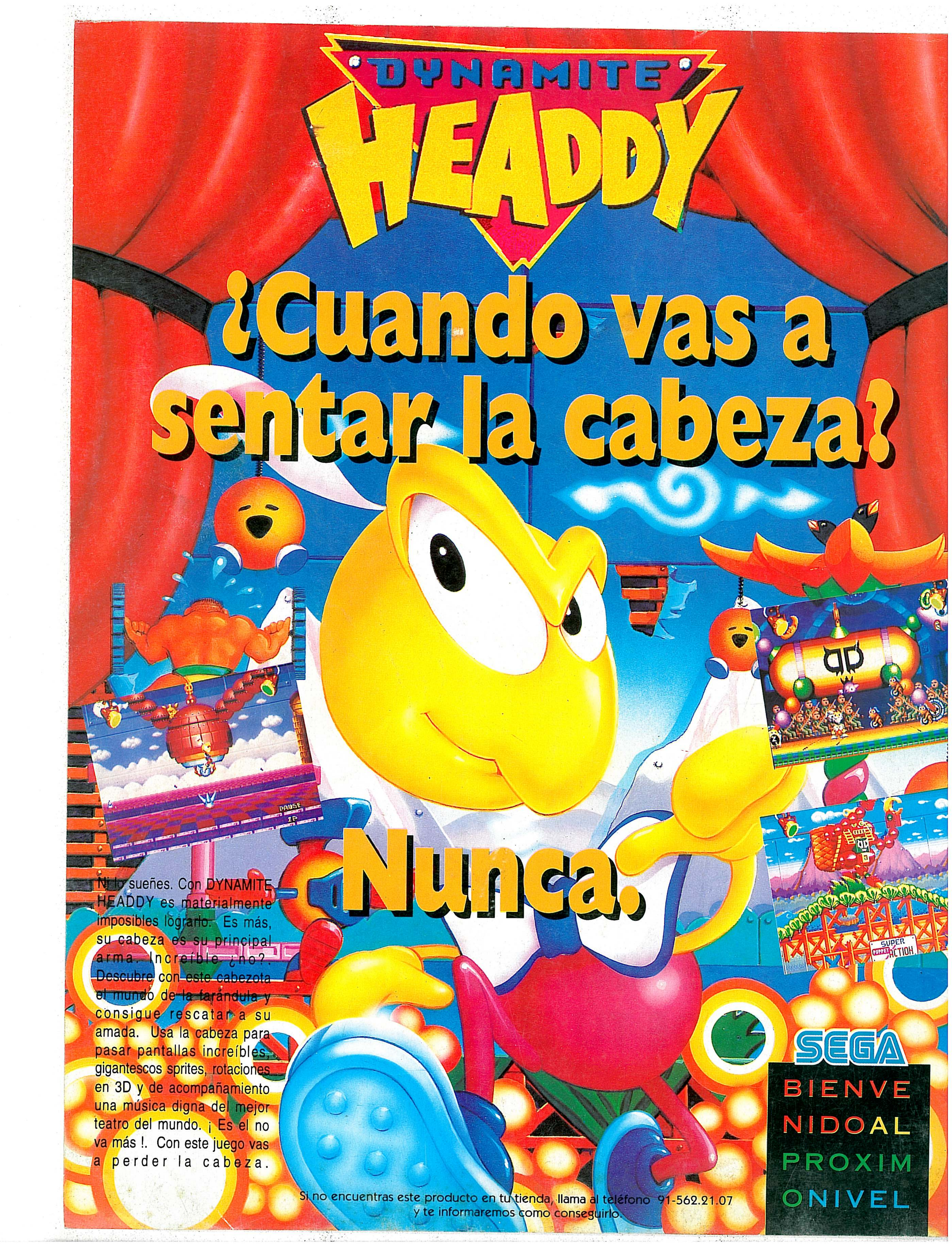
¿DÓNDE ESTÁ CARMEN SANDIEGO?

BÚSCALA POR EUROPA Y POR EL MUNDO





DOS FASCINANTES LIBROJUEGOS, DONDE TÚ ERES EL DETECTIVE



DYNAMITE
HEADDY
¿Cuando vas a sentar la cabeza?
Nunca.
Ni lo sueñes. Con DYNAMITE HEADDY es materialmente imposibles lograrlo. Es más, su cabeza es su principal arma. Increible ¿no? Descubre con este cabezota el mundo de la farándula y consigue rescatar a su amada. Usa la cabeza para pasar pantallas increíbles, gigantescos sprites, rotaciones en 3D y de acompañamiento una música digna del mejor teatro del mundo. ¡ Es el no va más !. Con este juego vas a perder la cabeza.
SEGA
BIENVENIDOALPROXIMONIVEL
Si no encuentras este producto en tu tienda, llama al teléfono 91-562.21.07 y te informaremos como conseguirlo.